

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ - UNESPAR  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO

KARINA BUZZI

**RITUAL DE BRUXARIA EM PROCESSO: O AUDIOVISUAL COMO  
UM CORPO EM PERFORMANCE**

Curitiba  
2021

KARINA BUZZI

**RITUAL DE BRUXARIA EM PROCESSO: O AUDIOVISUAL COMO  
UM CORPO EM PERFORMANCE**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes para o Programa de Pós Graduação em Cinema e Artes do Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha

Curitiba  
2021

Ficha catalográfica elaborada pela bibliotecária Mary Tomoko Inoue-CRB-91020

Buzzi, Karina

Ritual de bruxaria em processo : o audiovisual como um corpo em performance. / Karina Buzzi, 2020.  
126f.

Dissertação ( Mestrado) – Universidade Estadual do Paraná – Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV).

Orientador : Profº Drº Fábio Jabur de Noronha

- Experiência. 2. Ritual. 3. Performance. 4. Cinema expandido. 5. Happening. I. T. II. Universidade Estadual do Paraná.

CDD : 791.43

## TERMO DE APROVAÇÃO

**KARINA BUZZI**

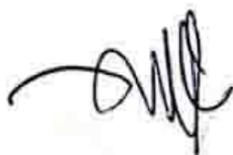
### **RITUAL DE BRUXARIA EM PROCESSO: O AUDIOVISUAL COMO UM CORPO EM PERFORMANCE**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

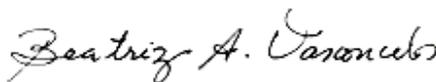
Curitiba, 17/03/2021.

---

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)  
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo



**Prof. Dr. Fábio Jabur de Noronha**  
Presidente da Banca (PPG-CINEAV UNESPAR)



**Profa. Dra. Beatriz Ávila Vasconcelos**  
Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)



**Profa. Dra. Ludmila de Almeida Castanheira**  
Membro Externo (UEM)

## AGRADECIMENTOS

À minha família, de quem estou longe mas recebo suporte sempre.

A Fabricio Coelho, grande amigo e parceiro artístico, por embarcar comigo em experimentos de imagem e som.

A Fábio Jabur de Noronha, incrível orientador, pelos deliciosos cafés com elucidações artísticas, políticas, acadêmicas e filosóficas e pelo acompanhamento dedicado e delicado do meu processo de pesquisa.

Às participantes da instalação "Coincidentia Oppositorum", obrigada pela presença, pela disposição, pelo risco que correram, pelo compromisso: Arícia Machado, Beatriz Ávila Vasconcelos, Camila Macedo, Camila Triacca, Carlos Henrique Moreira dos Santos, Débora Zanatta, Eduardo Túlio Baggio, Fábio Jabur de Noronha, Fabricio Coelho, Francisco Gusso, Giovana Lago Carvalho, Iveraldo Machado, João Miguel Santana, Juslaine Abreu Nogueira, Lígia Teixeira, Lívia Zafanelli e Marina Raimundini. Também agradeço à Arícia, Lígia, Lívia e João pelo gentil empréstimo de seus equipamentos, e a Lívia e Fabricio por suas contribuições artísticas dentro desse trabalho audiovisual.

Às professoras Amabilis de Jesus, Beatriz Ávila Vasconcelos e Ludmila de Almeida Castanheira, por sua dedicação e por sugestões fundamentais para o fortalecimento desta pesquisa. Também à professora Cristiane Wosniak por seu carinho, atenção e disposição na transferência de conhecimento.

A Eduardo Tulio Baggio e Juslaine Abreu Nogueira por seus esforços em consolidar um campo de pesquisa em processo artístico na área do Cinema e das Artes do Vídeo em Curitiba, e a todas as outras integrantes do PPG-CINEAV da Universidade do Estado do Paraná que tornam essa prática acadêmica-artística possível.

"Nós vivemos em uma cultura totalmente hipnotizada pela ilusão de tempo, na qual o chamado presente é sentido como uma pequena linha entre o 'todo poderoso' passado causativo e o 'absurdamente importante futuro'. Não temos presente. Nossa consciência está quase completamente preocupada com memórias e expectativas. Nós não percebemos que nunca houve, há, ou haverá qualquer tipo de experiência além da experiência do momento."

Portanto, nós estamos fora de contato com a realidade. Nós confundimos o mundo como ele é falado, descrito, e mensurado com o mundo do modo que ele na verdade é. Nós estamos doentes com uma fascinação pelo uso das ferramentas de nomes, números, símbolos, sinais, conceitos e ideias."

**Alan Alana Watts**

## RESUMO

Esta pesquisa é e *aborda* o processo poético-investigativo da instalação audiovisual *Coincidentia Oppositorum*, que busca ativar uma *experiência de bruxaria*. O conceito de experiência é observado através de John Dewey em *Arte como Experiência* (1980), em conjunto com Walter Benjamin e Jorge Larrosa: um movimento que toma o nosso corpo como lugar de acontecimento. Utilizo a histórica figura da Bruxa para investigar por vias poéticas um olhar sobre o meu corpo em que a Performance, Cinema Expandido e *Happening* são usados como possibilidade de composição de um ritual. Faço a leitura de meus trabalhos anteriores e os aproximo de artistas como: Bruce Nauman, Pipilotti Rist, Leticia Parente e Maya Deren. Exploro as qualidades de uma performance *para* a câmera a partir do cinema expandido de Gene Youngblood, em que a fazedora de filmes investiga a si mesma enquanto seu filme. Tomo o cinema como proposição de rito: as concepções da primeira fase do cinema, como a heterogeneidade de sua exibição e o caráter formal das imagens, são base plástica para produzir esta experiência investigativa. Busco em Richard Schechner e Renato Cohen múltiplas possibilidades de criação através do corpo e observo o ritual contido na performance. Uso o conceito de *happening*, proposto por Allan Kaprow, que se refere a um experimento artístico que se personaliza, considerando o espaço e contexto de exibição. A escrita desta pesquisa foi elaborada a partir da teoria do corpo de Paul Preciado, a contrassexualidade - que se coloca fora de oposições como homem/mulher, masculino/feminino -, e assim, ativa o texto da pesquisa.

**Palavras-chave:** Experiência; Ritual; Performance; Cinema expandido; *Happening*

## ABSTRACT

This research is and *addresses* the poetic-investigative process of the audiovisual installation *Coincidentia Oppositorum*, which seeks to activate an experience of witchcraft. The concept of experience is observed through John Dewey in *Art as an Experience* (1980), together with Walter Benjamin and Jorge Larrosa: a movement that takes our body as a place of occurrence. I use the historical figure of the Witch to investigate, through poetic ways, a glance through my body where Performance, Expanded Cinema and Happening are used as a possibility of composing a ritual. I analyze my previous works and bring them close to artists such as: Bruce Nauman, Pipilotti Rist, Leticia Parente and Maya Deren. I explore the qualities of a performance *for* the camera from Gene Youngblood's expanded cinema, in which the filmmaker investigates herself as her film. I take cinema as a proposition for rite: the conceptions of the first phase of cinema, such as the heterogeneity of its exhibition and the formal character of the images, are the plastic basis to produce this investigative experience. I seek in Richard Schechner and Renato Cohen multiple possibilities of creation through the body and observe the ritual contained in performance. I use the concept of Happening, proposed by Allan Kaprow, which refers to an artistic experiment that is personalized, considering the space and context of the exhibition. The writing of this research was elaborated based on Paul Preciado's theory of the body, the countersexuality - which stands out from oppositions as man/woman, male/female -, and thus activates the text of the research.

**Keywords:** Experience; Ritual; Performance; Expanded cinema; Happening

## SUMÁRIO

ANTES DE COMEÇAR, O QUE É <i>COMEÇO?</i> : O <b>feitiço</b> <i>palavra</i>	10
IMPULSÃO	14
1. COINCIDENTIA OPPOSITORUM	30
1.1 Bruxa - Karina	35
1.2 Ritual <i>de</i> Bruxaria	58
2. A PRESENÇA	62
2.1 Performance & Câmera	69
2.2 Cinema expandido	78
2.3 <i>Happening</i>	81
3. A TÉCNICA: áreas de <i>demônio</i>	84
3.1 Labirinto de projeção	94
3.2 Arquitetura da coincidência	100
AQUI E AGORA	118
REFERÊNCIAS	121

**Links para acesso ao material audiovisual de minha realização:**

**COINCIDENTIA Oppositorum.** Registro de instalação, vídeo, 2020.

<https://youtu.be/u6fdstkcQ1M>

**SUNYA.** Curta-metragem, super 8mm, 2020.

<https://youtu.be/S9KXtT7suwo>

**PERFORMANCE *para a câmera.*** Performance, vídeo, 2020.

<https://youtu.be/oMJ2q5DAyYE>

**BENZEDEIRA.** Curta-metragem, vídeo, 2019.

<https://youtu.be/9SIfVenTbeI>

**BEFANA instalação.** Registro de instalação, vídeo, 2019.

<https://youtu.be/mzeuhKwKFe0>

**BEFANA performance *para a câmera.*** Performance, vídeo, 2019.

<https://youtu.be/PeLd9kJZb5w>

**BEFANA documentário.** Documentário, vídeo, 2019.

<https://youtu.be/TRfo3PwXQow>

**GUILT Double-Slut ONIBABA.** Registro de apresentação musical, vídeo, 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=d-Vzc9rfXF0>

**S.** Curta-metragem, vídeo, 2015.

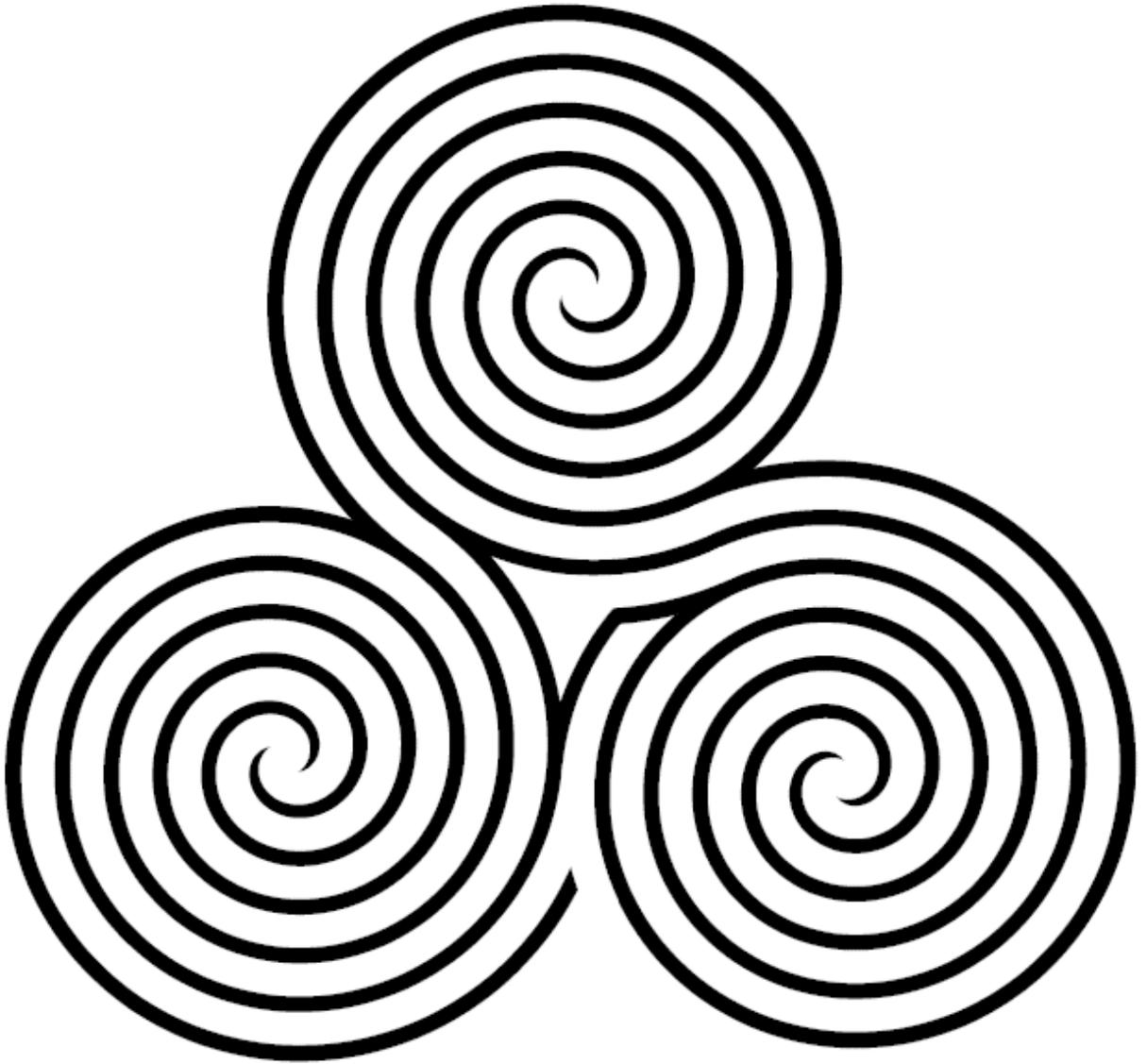
[https://youtu.be/k\\_SP0-izqZs](https://youtu.be/k_SP0-izqZs)

**SARA ama Jorge.** Curta-metragem, vídeo, 2014.

<https://youtu.be/F8R3sf7D3tk>

**DEUX.** Performance, vídeo, 2011.

<https://youtu.be/geXq5KacdKE>



## ANTES DE COMEÇAR, O QUE É O *COMEÇO*?

### O feitiço *palavra*

Ao longo desta dissertação refletiremos sobre a palavra na sua potencialidade de enfeitiçar, fazendo o uso do artigo "a" e do pronome "ela" para qualquer corpo falante, além do uso das categorias feminino & masculino para os nomes de todas as autoras mencionadas como referência, por exemplo: John *Joana* Dewey para John Dewey; Nam *Maria* June paik para Nam June Paik; Maya *João* Deren para Maya Deren, como proposta de *ativar*<sup>1</sup> na leitora uma prática da contrassexualidade<sup>2</sup>, que busca modificar as configurações de enunciação. Assim, é sugerido que:

[...] evitando a reapropriação dos corpos como feminino ou masculino no sistema social, cada novo corpo (quer dizer, cada nova contratante) terá um contranome, um novo nome que escape às marcas de gênero, seja qual for a língua empregada. Em um primeiro momento, e como função de desestabilizar o sistema heterocentrado, é possível escolher um nome do sexo oposto ou utilizar alternativamente um nome masculino e um nome feminino. (PRECIADO, 2004, p.35)

A contrassexualidade trata de corpos falantes que *reconhecem em si mesmos a possibilidade de todas as posições de enunciação, enquanto sujeitos, que a história determinou como masculinas, femininas ou perversas* (PRECIADO, 2004, p. 21). O uso do artigo "a", do pronome "ela" e a escolha dos nomes aproxima-se da prática da contrassexualidade na medida em que busca desestruturar as determinações do sexo e do gênero, bem como suas instituições (Ibid, p. 27). Aqui, qualquer corpo é convidado a participar da experiência da figura Bruxa, que não se reporta apenas à categoria feminino.

Ainda, pensando na palavra como criadora de narrativas, eu observo fragmentos do meu processo individual durante a instauração da obra "Coincidentia Oppositorum", colocando *Karina* em terceira pessoa, para que seja possível apreciar a mim mesma como

<sup>1</sup> "Outra rica prática feminista na ciência nas últimas duas décadas ilustra particularmente bem a 'ativação' de categorias de objetos de conhecimento previamente passivas. A ativação permanentemente problematiza distinções binárias como sexo e gênero sem, entretanto, eliminar sua utilidade estratégica." (HARAWAY, 1995, p. 38)

<sup>2</sup> As autoras ganham seu contranome a partir do nome oposto já existente (como John *Joana*) ou incluirão os nomes "João" ou "Maria", de acordo com a regência do primeiro nome (ex: Maya *João*, Nam *Maria*). Ainda que uma alteração de nomes, algo tão individual de cada sujeita, possa parecer destituir a sujeita daquilo que lhe é mais caro - sua identidade -, meu intento é provocar a noção de uma regência de gênero, não de afetar a identidade ou modificar os corpos de nenhuma autora utilizada nesta pesquisa.

objeto de pesquisa, além do ir e vir de certos pensamentos que vieram a produzir uma peça artística.

A palavra tem sentido duplo, triplo, é transitante. Jogo: jogo de jogar, jogo de mesa, jogo de cintura. *Play, spiel, spell*<sup>3</sup>, como exemplifica Huizinga (1980, p. 28) em um capítulo inteiro dedicado ao uso e origem da palavra *play*. Aqui, o que é importante pontuar da complexidade da palavra, é sua função: ela expressa um *sentido*, do sentir e de narrativa<sup>4</sup>. Este trabalho, tanto o texto quanto os vídeos, são produzidos de tranças entre os lugares do logos e da *poiesis*, buscando se afastar de um binarismo. A narrativa tende a acontecer a partir de uma mistura do uso da palavra como logos, e do uso da palavra como poesia, podendo aparecer como *criadora* de presença. O logos se refere à experiência prática e, a *poiesis*, à criação. A palavra é algo que nos indica o que somos e o que nos acontece, portanto, tem a ver com o modo como nos colocamos diante de nós mesmas, diante das outras e do mundo em que vivemos, além do modo como agimos em relação a tudo isso (LARROSA, 2002, p. 21). Agora, perceba a palavra através do seu poder de enfeitiçar.

O feitiço cria uma fascinação (HUIZINGA, 1980, p.10). Se *estamos doentes de fascinação por símbolos* [Watts, p. 4 desta pesquisa], a palavra pode ter nos guiado até aqui, e também pode ser através dela que possamos *jogar luz*<sup>5</sup> sobre este aspecto. Mas talvez seja preciso que se perceba a palavra como fumaça, como transitória, até mesmo alquímica, capaz de transmutar sensações dentro da criatura humana. Como, por exemplo: com o uso da palavra na análise psicológica, nos mantras de meditação, nas missas religiosas, nos cantos populares, na poesia. A palavra pode ser ativadora de experiência e criadora de narrativa, determinando **começo**, meio e fim de movimentos da vida.

Ao olhar para o cinema - a grande máquina contemporânea de produção de narrativas - algumas palavras as quais a indústria recorreu para representar a magia, como: *Alakazam, Hocus Pocus, Abracadabra*, são populares em grande parte por sua prática histórica. *Abracadabra*, por exemplo, era utilizada pela pessoa que desejava eliminar alguma doença ou problema de sua vida. Para a mágica acontecer, a palavra deveria ser usada como um amuleto em que as letras eram arranjadas em uma pirâmide inversa. Em cada nova linha, uma letra é

<sup>3</sup> *Play*, "jogar" em inglês. *Spiel*, "jogar" em alemão. *Spell*, "feitiço" em inglês.

<sup>4</sup> A palavra "narrativa" é por si só uma infinidade de significados. Aqui, a narrativa *é sobre resolução de problemas, é sobre experiência humana, é sobre a temporalidade da existência* (RYAN, p. 1, 2007).

<sup>5</sup> Uma referência ao ato de filmar como um jogo, em que devemos projetar luz para que se possa captar e reproduzir imagens, e ainda, ao projetar luz também obtemos sombra.

retirada, até que apenas *a* permanece para formar a ponta do triângulo. Enquanto as letras desaparecem, a doença ou o problema também. Este desmanchar de uma palavra pode ser um desmanchar de sentido, um desmanchar da narrativa do problema ou da doença, que vira apenas um grunhido, "a" (CONLEY, 2008, p. 59).

ABRACADABRA

ABRACADABR

ABRACADAB

ABRACADA

ABRACAD

ABRACA

ABRAC

ABRA

ABR

AB

A

## IMPULSÃO<sup>6</sup>

Esta pesquisa é um percurso poético sob a instauração de uma obra artística audiovisual. É, também, desenvolvimento de fala para aproximar e/ou fazer sentido de um percurso de experimentação. Foi escrita na medida em que o trabalho artístico ia se estabelecendo, e se propaga como o caminhar por um labirinto, ou como a fita de Moebius, que dá voltas sobre uma mesma superfície, atravessando múltiplos pontos processuais de uma experiência de bruxaria proposta a partir de vídeos e som em contexto de instalação.

"Coincidentia Oppositorum" ("união de opostos", em Latim), título da instalação, está abarcada na ideia de cinema como um espaço de rito, assim, *bebo* das concepções da primeira fase do cinema, como a heterogeneidade da *vaudeville*<sup>7</sup> e o caráter formal das imagens desse primeiro cinema, para produzir esta experiência e partir com esta investigação, acoplando as modalidades: Performance, Cinema Expandido e *Happening* como possibilidade de composição de um ritual. Investigando a performance a partir de uma perspectiva de realização *para* a câmera, conecto certas operações do cinema expandido e do *happening* como formas de construção arquitetônica a partir da captação da imagem de um corpo em ação performativa.

Sou artista realizadora audiovisual desde 2010, quando ingressei na graduação de Cinema e Vídeo. Como objeto de pesquisa para minha monografia em processo artístico, realizei o curta-metragem "S" (8', vídeo, 2015) e, a fim de divulgação em festivais de cinema, escrevi uma sinopse muito breve: "Uma jornada sensorial em busca de si". "S" é um curta-metragem com não-atores, contém raízes profundas na minha vida pessoal, é um filme gravado a partir de uma vivência de andanças que ocorreram em duas represas da minha cidade natal, incluindo como personagens: eu, um casal de idosos moradores da cidade, além de minha mãe e minha avó. A investigação desse filme iniciou com um roteiro estruturado nos moldes tradicionais do cinema (FIELD, 1995), mas se modificou com o afastamento dele

---

<sup>6</sup> Termo sugerido por John Joana Dewey que coloca a impulsão como uma fome e uma demanda que pertence ao organismo como um todo e que apenas pode ser suprido junto com o seu ambiente. *A epidermis é somente a maneira mais superficial de indicar onde um organismo termina e onde o espaço ao seu redor inicia.* (DEWEY, 1980, P. 58, tradução minha)

<sup>7</sup> *Vaudeville* foi um gênero de entretenimento de variedades, popular na França, Estados Unidos e Canadá entre o final do século 18 e início do século 19. O que é interessante para este trabalho é o contexto de variedades oferecido por estes espaços, que estão alinhados com o nascimento das exibições de imagens em movimento como o *cinetoscópio* [ver p. 20 desta pesquisa], além de oferecer apresentações das mais variadas, incluindo dança e música.



"S", Karina João Buzzi, vídeo, 2015

durante o período de gravações e, especialmente, de montagem, a fim de entregar-me à revelação das qualidades presentes na imagem e no som captados, e da sensação que elas me causavam. Assim, o vejo como um filme de descoberta *sobre* uma conquista do meu modo de produzir imagens.



"Sara ama Jorge", Karina João Buzzi, vídeo, 2014

Em momento anterior, ainda na graduação, escrevi e dirigi o curta-metragem "Sara ama Jorge", operei sobre as metodologias tradicionais de roteiro, co criei o trabalho com atores profissionais e trabalhei com equipe técnica de maior número - prática que não teve

continuidade a partir de "S", ali concentrou-se as atividades de roteiro, produção, atuação e montagem, e dividi a direção e operação de câmera com minha parceira artística e diretora de fotografia Fabricio Fabricia Coelho. A partir dessa experiência, comecei a percorrer o território do meu corpo como possibilidade de construção de imagens, dando continuidade com o filme documentário "Befana"<sup>8</sup> - nesse filme me gravo trabalhando em uma escultura de madeira e adiciono, mais tarde, uma narração composta por reflexões minhas sobre a construção da peça, algo que recuperei de anotações em meus cadernos. Posteriormente, realizo um *ato performativo* (FABIÃO, 2013, p. 6) com a escultura, que se direciona *para* o olhar da câmera, e exponho os dois filmes que resultam dessa peça de madeira em contexto de instalação a partir de duas telas. Dentro do "programa performativo" proposto por Fabião, o ato performativo é uma configuração momentânea, em que o programa se trata de um conjunto de ações pré estipuladas, articuladas e conceitualmente polidas a ser realizado pela artista, sem ensaio prévio (Ibid, p. 4).



"Befana", Karina João Buzzi, vídeo, 2019

---

<sup>8</sup> "Befana" é também o nome de uma instalação desenvolvida para o Núcleo de Audiovisual Sesi, em Curitiba, no ano de 2019, que ganha o mesmo nome do documentário. Ambos falam de uma escultura de madeira que intitulei "Befana", e, por tratarem dela, levam seu nome.

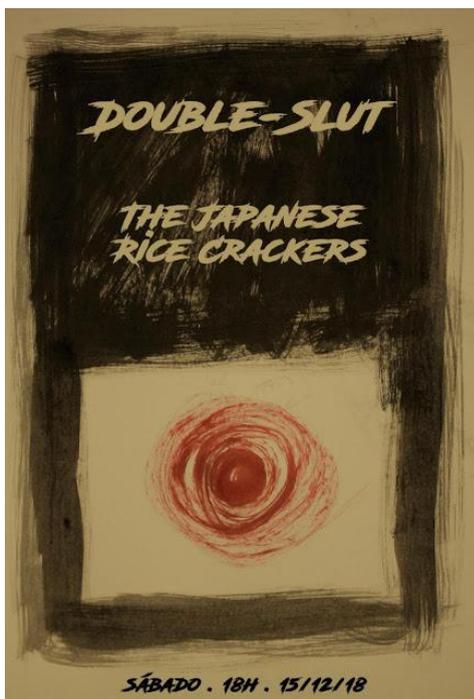


"Befana performance", Karina João Buzzi, vídeo, 2019

O objeto de minhas investidas artísticas, além do corpo, é também a mente, as projeções mentais que criam uma experiência de realidade e a (minha) dificuldade em traduzir o que é real e o que é projetado. O processo de *des-cobrir* é a fonte da minha caminhada artística, através da realização dou voz e forma a um desconexo diálogo interior. Esta instalação é uma investigação da vivência e a transposição da experiência do "misterioso" em mim e para mim, que vejo projetado sob o arquétipo da Bruxa<sup>9</sup>. O mistério como algo que punimos dentro e fora de nós, aquilo que é desconhecido, espontâneo, que não é racional. Articulo o conteúdo de "Calibã e a Bruxa" de Silvia Federici (2019) aos meus impulsos poéticos para a construção dos vídeos que cercam esta pesquisa, e começo a indagar se fomos historicamente condicionadas a punir nossas essências humanas nos castigando em nossos desejos e fantasias em nome da propriedade e do controle - operação realizada a partir do uso da palavra, que *dita* as regras de conduta -, e utilizo a Bruxa com a proposta de explorar em imagem este corpo "maléfico".

---

<sup>9</sup> Neste texto estou me referindo a qualquer representação dessa persona, associando-a com aquilo que é mágico dentro da criatura humana, e o que é mágico pode ser aquilo que não podemos explicar racionalmente. A bruxa é antagonista, ela pode ser curandeira e perturbadora, fada e monstra, masculina e feminina.



"Double-Slut ONIBABA", evento realizado no dia 15 de dezembro de 2018, com apresentação musical e projeção de videoarte composta a partir de cenas do filme japonês "Onibaba" de Kaneto Shindo, de 1964. *Double-Slut* era o nome da banda que tinha como integrantes: eu na voz e violão e Fabricio Fabricia Coelho no violão (à direita). A videoarte foi concebida por mim e Fabricio Fabricia a partir da *setlist*, que possuía músicas originais e versões de músicas de outras compositoras. Com duração de aproximadamente 30 minutos, aconteceu no apartamento em que eu e Fabricio Fabricia morávamos, e contou com a presença de 16 convidadas. Na mesma noite, a banda "The Japanese Rice Crackers", composta por Lígia Lígio Teixeira e Francisco Francisca Gusso, exibiu juntamente uma videoarte realizada com *found footage* de super 8mm, que foi digitalizado. As integrantes criaram uma trilha sonora sobre a imagem no momento da exibição utilizando diversos instrumentos. O espaço foi preparado com decoração organizada pela artista João Maria Miguel Santana. O acontecimento se deu uma única vez, como uma tentativa de aproximação de um tipo de experiência proposta pelo *happening*. Além disso, o evento pode se acerrar de um rito do início do cinema: a junção de várias pessoas num mesmo espaço, e a apresentação de imagem em projeção com som ao vivo.

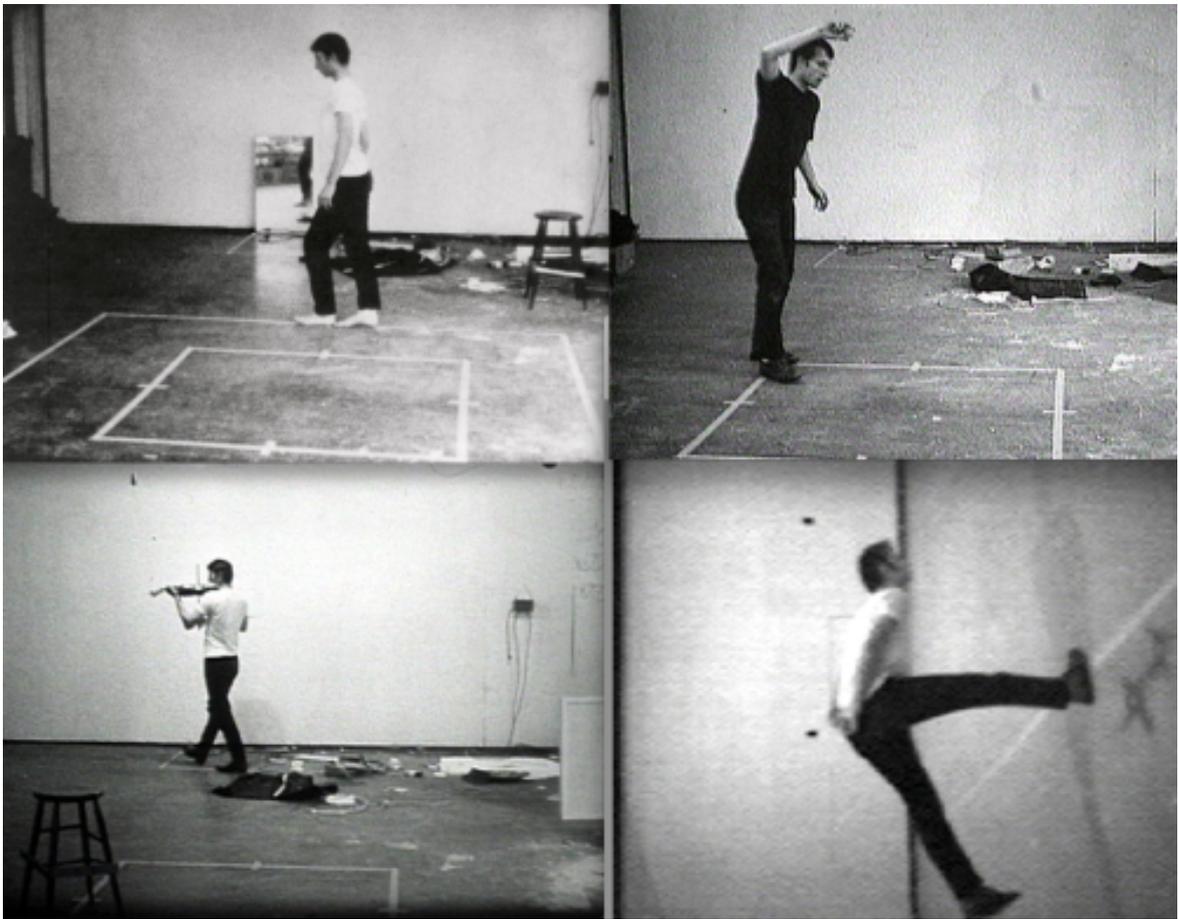
Convite do evento.

Através da análise do processo artístico, percurso iniciado em minha pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso, tenho cada vez mais aprofundado minhas descobertas. Examino o meu próprio processo, utilizando a realização e Karina-artista como objetos de pesquisa, diálogo que altera o produto final. Este estudo abrange três fases de escrita: 1."Coincidentia Oppositorum", aqui exploro o conceito de experiência sob o prisma de uma instalação audiovisual, e apresento conversas poéticas entre minha identificação pessoal-social, "Karina", e uma identificação com os movimentos que me encaminham à construção de uma performance *para* a câmera; 2."a Presença", modalidades artísticas que trouxeram algumas possibilidades de leitura sob a instauração desta obra; 3."a Técnica", certas metodologias e ferramentas utilizadas na criação formal. A realização e reflexão são os objetivos desta investigação, a qual é parte influenciadora de todo o processo e resultado da obra audiovisual em sua instalação.

Enquanto forma, procuro ligar o meu processo ao pensamento psicodélico de Gene Genet sobre um cinema da *consciência cósmica* - um cinema que busca a expressão da consciência da realizadora. Além disso, os programas de *happening* de Allan Kaprow são percebidos como possibilidades de construção arquitetônica da instalação, que é tensionada pela matéria do corpo em vídeo e concebida a partir do entendimento de uma performance *para* a câmera. Essa ideia será observada, entre outras artistas, em Pipilotti Rist com "*I'm not a girl who misses much*" de 1986. Igualmente, Bruce Nauman nas suas experimentações de movimento do corpo em frente a câmera, como se pode ver em "*Dance or Exercise on the Perimeter of a Square*" de 1967 e outros de seus trabalhos.



"18 Happening in 6 parts", Allan Allana Kaprow, *happening*, 1959



*"Dance or Exercise on the Perimeter of a Square"*, Bruce Brucelina Nauman, video, 1967-68

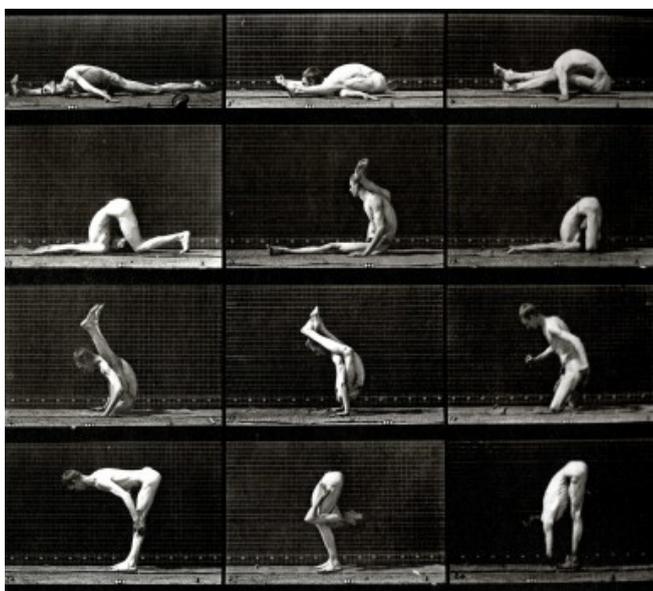


*"I'm not the girl who misses much"*, Pipilotti Pepe Rist, vídeo, 1986



*"Meshes of the Afternoon"*, Maya João Deren, película, 1944

Maya João Deren também oferece base referencial para a realização desta pesquisa, por suas construções imagéticas surrealistas e experimentais, além dos escritos analíticos sobre seus próprios filmes e sobre o cinema. A exposição de um processo mental me pareceu ser um assunto nos filmes de Deren e, desta forma, o meu assunto se assemelha ao que Deren propôs (DEREN, 1965, p. 1). As influências formais vêm de autoras que abordam o corpo em movimento na imagem audiovisual sob um prisma artístico e/ou experimental, como de Eadweard Eadwearda Muybridge, referência para a construção da fotografia na performance *para* a câmera, que se inspira também no método de exibição do aparelho *mutoscópio* - aparato de exibição do início do cinema, muito semelhante ao seu concorrente mais famoso, e de maior custo, o *cinetoscópio*<sup>10</sup>.



"Animal locomotion - plate 510", Eadweard Eadwearda Muybridge, 1885



*Mutoscópio* (aparelho pioneiro do cinema), Herman Maria Castler, fotografias em cartel giratório, 1894

Busquei um afastamento da minha percepção do audiovisual como participante somente de uma hegemonia do cinema, que pertence não só à grande indústria cinematográfica, mas também às correntes de festivais que acolhem a produção de filmes

<sup>10</sup> Neste aparato a espectadora assistia às imagens individualmente, inclinando o corpo e colocando os olhos sobre um visor que levava para dentro de uma caixa onde um negativo de filme era projetado. Já o *mutoscópio* era exibido através de fotografias que se moviam enquanto a sujeita girava uma manivela.

independentes e das diversas formas da publicidade. Essa concepção generalizante foi, em parte, resultado dos meus anos na graduação em cinema, quando me concentrei nos estudos desse campo do audiovisual, logo, neste momento de extensão acadêmica e pessoal, optei pela experimentação de plurais metodologias de produção e exibição de imagem em movimento.

Esta pesquisa é uma investigação que pensa a experiência de ritual de bruxaria a partir de uma instalação audiovisual composta por duas situações de gravação com a câmera. A seguir, descrevo os dois contextos de captação do material audiovisual exibido na instalação:

1- "Benzedeira", um documentário de curta-metragem, gravado em vídeo digital com um cristal rosa em frente à lente da câmera, cujas imagens abarcam um ritual filmado de Dona Ilse João, uma benzedeira da cidade de Lontras, em Santa Catarina - onde nasci. Essa benzedeira fez parte da minha infância, curando com rezas e plantas malefícios comuns como: "febre de estômago" que causa enjôo, "olho gordo" que gera preguiça, "sol na cabeça" que traz enxaquecas.<sup>11</sup>

2- uma performance *para* a câmera, que irá servir de roteiro visual para, posteriormente, gerar um filme de curta metragem captado em película de super 8mm, intitulado "Sunya", composto de movimentos que o meu corpo incorpora a partir do *cozimento* de textos históricos como "A Bruxa de Endor"<sup>12</sup> e "Malleus Maleficarum"<sup>13</sup> - além dos atravessamentos da figura Bruxa em mim. Dito de outra forma, neste experimento a Bruxa é incorporada por atos performativos meus, captados primeiramente em vídeo digital e, posteriormente em película super 8mm, parte a qual busco me colocar em estado de expressão corporal dos sentimentos provocados em mim a partir da figura Bruxa, que afloraram com as leituras realizadas em torno dela. Ainda, junto às gravações em filme super 8mm, foi gerado

---

<sup>11</sup> Além disso, minha falecida avó foi uma figura muito conhecida na cidade com suas práticas de bruxaria que ofereciam algum tipo de cura, sendo apelidada pelos Lontrenses de "Dona Santa", assim, minhas raízes com o benzimento são geracionais, e minha experiência com este universo é de caráter profundamente íntimo.

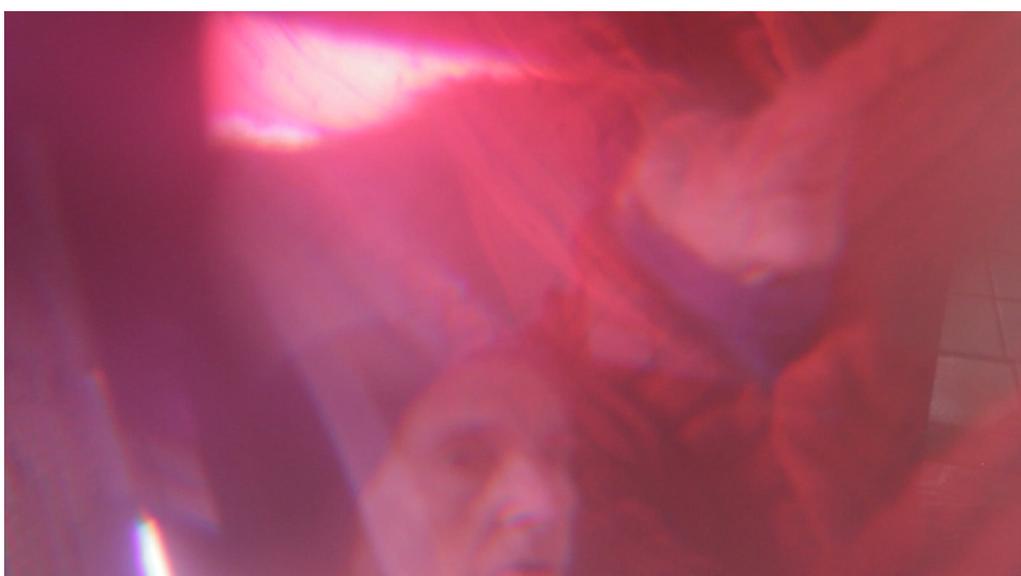
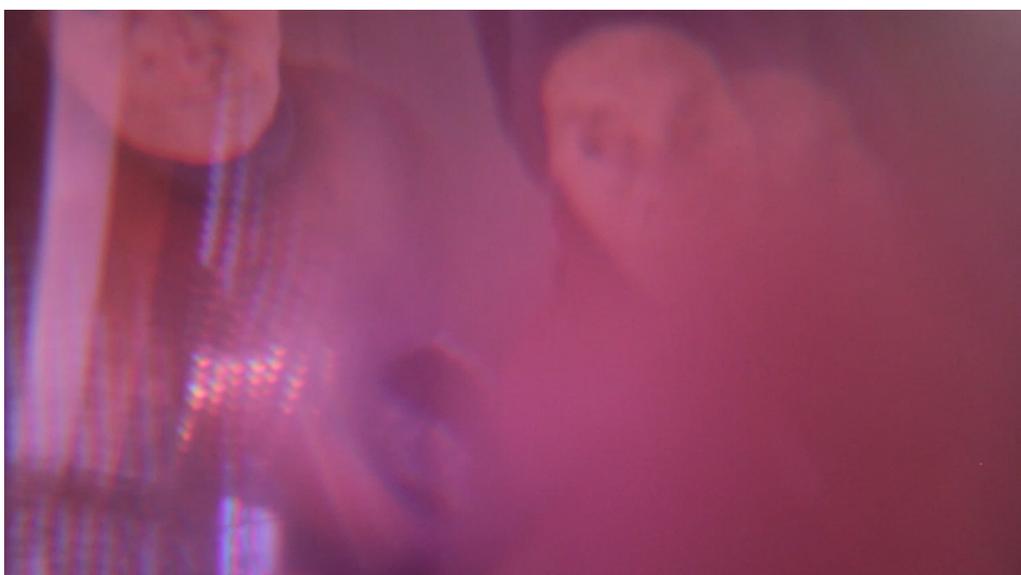
<sup>12</sup> "A Bruxa de Endor" é uma personagem bíblica do antigo testamento e considerada o primeiro registro histórico da figura Bruxa. Trata-se de uma necromante, cuja prática mágica envolve a comunicação com os mortos (BÍBLIA, Samuel 28, 1).

<sup>13</sup> "Malleus Maleficarum", também conhecido como "O Martelo das Feiticeiras", foi um guia para caçar Bruxas criado no século XV que instigou a morte de um enorme número de pessoas que foram, em grande parte, queimadas vivas ou enforcadas. Entre os dois séculos seguintes o livro foi muito disseminado, retratando medos e tentativas de controle daquela época. O guia aponta como identificar, o que faziam e como punir Bruxas, as quais, em frente a uma plateia, eram despidas e examinadas em busca de marcas no corpo que denunciavam uma "natureza mágica" (MACKAY, 2009).

um registro de *making of* em vídeo digital. Em suma, tenho dois momentos de captação de imagem para o corpo da Bruxa: o primeiro se refere à performance *para* a câmera - conceito que será abordado em "Performance & Câmera" [p. 71 desta pesquisa] -; o segundo a um curta-metragem, na medida em que representou o ato captado na performance *para* a câmera. Desses dois momentos com a câmera, retiro três outros vídeos do material: 1. Uma montagem cinematográfica feita com a imagem captada no ato performativo *para* a câmera, que serve como roteiro visual [esclarecido na p. 79] para "Sunya"; 2. Registro *making of* de "Sunya"; 3. Montagem sobre o registro de *making of*, que chamarei de *making of* (sem "registro").



Tipo de cristal utilizado em frente a lente da câmera para captar imagens dos rituais da Benzedeira



"Benzedeira" [D. Ilse João], Karina João Buzzi, vídeo, 2019



"Sunya", Karina João Buzzi, super 8mm, 2020



making of "Sunya", Karina João Buzzi, vídeo, 2020

Cada um desses dois elementos de captação de imagem (a benzedeira e a bruxa) ganharam seu próprio nome por serem objetos distintos que participam do contexto de uma mesma experiência - a instalação. "Coincidentia Oppositorum" é a união destes dois corpos: o corpo etéreo, quase fantasmagórico, quase fumaça da "Benzedeira", efeito produzido pela imagem polarizada e colorida do cristal rosa posicionado em frente à lente da câmera; e o corpo duro, carne, contorcido, pulsante da Bruxa investigado em "Sunya".

Ritual e Bruxaria são duas palavras bastante amplas, para tanto, coloco *em jogo* aqui o conceito de ritual estabelecido por Huizinga em *Homo Ludens* (1980, p. 10), utilizando a ideia de "círculo mágico"<sup>14</sup>: um espaço demarcado, um território do imaginário onde o real serve como suporte, mas a realidade é transfigurada. Para falar de Bruxaria, venho de um lugar particular, *costurando* esse conceito a aspectos que estão dentro da minha experiência de vida e conectados à intuição, uma conexão com o místico, a disposição frente ao desconhecido.

Em outras *palavras*, este trabalho audiovisual é um espaço de ritual: sendo um lugar de transcendência, de exploração pessoal e subjetiva. Aqui, percebo o ritual como uma combinação de gestos que se repetem mas são sempre novos, como os gestos de benzimento de Dona Ilse João, ou os gestos da Bruxa em frente à câmera digital e, posteriormente, em frente à câmera de filme super 8mm. Ritual como algo que busca, através da presença, a repetição como um gesto de meditação.

---

<sup>14</sup> É importante frisar que, para Huizinga, o círculo mágico não tem a ver com bruxaria, mas com jogo (1980, p. 10).



"Witch Picture", mostra algumas figuras mágicas rotuladas: A: Uma Bruxa. B: Um espírito levantado pela Bruxa. C: Um frade levantando seus diabinhos. D: Um círculo de fadas. E: Uma Bruxa cavalgando sob o Diabo no ar. F: Um castelo encantado. Frontispício do livro "Pandaemonium" de Richard Ricarda Bovet, 1684.

## 1. COINCIDENTIA OPPOSITORUM



"Por que a vida é considerada um caso de pouco apetite ou, na melhor das hipóteses, uma coisa de sensação grosseira, e pronta para cair do seu melhor ao nível de luxúria e crueldade severa? Uma resposta completa para a pergunta envolveria a escrita de uma história da moral que estabeleceria as condições que provocaram o desprezo pelo corpo, o medo dos sentidos e a oposição da carne ao espírito.

Um aspecto dessa história é tão relevante para nosso problema que deve receber pelo menos uma nota passageira. A vida institucional da humanidade é marcada pela desorganização. Essa desordem costuma ser disfarçada pelo fato de assumir a forma de divisão estática em classes, e essa separação estática é aceita como a própria essência da ordem, desde que seja tão fixa e aceita que não gere conflito aberto. A vida é compartimentada e os compartimentos institucionalizados são classificados em altos e baixos; seus valores como profanos e espirituais, como materiais e ideais. Os interesses estão relacionados entre si externa e mecanicamente, por meio de um sistema de freios e contrapesos. [...] A compartimentação de ocupações e interesses acarreta a separação daquele modo de atividade comumente chamado de "prática" do insight, da imaginação do fazer executivo, do propósito significativo do trabalho, da emoção do pensamento e do fazer. Cada um deles tem, também, seu próprio lugar no qual deve habitar." (DEWEY, 1980, p. 20-21, tradução minha)

"O selo de Salomão", Éliphas Maria Lévi, ilustração<sup>15</sup>, séc. XIX

"Coincidentia Oppositorum" ou "unidade dos contrários", é um termo cunhado por Nicolau Nicole de Cusa no século XV em seu livro "A Douta Ignorância" (CUSA, 2012). Significa aquilo que é & não é, uma união de opostos. O conceito se desloca do entendimento de "Deus" - o símbolo da sabedoria universal romano-cristã -, para uma perspectiva desse Deus como uma junção de opostos, algo que pode alinhar-se com a lei da correspondência, advinda do pensamento hermético. O hermetismo é o estudo e a prática da filosofia oculta e da magia atribuídos a Hermes Maria Trismegisto. A "Tábua de esmeralda" é, por exemplo,

<sup>15</sup> Representação do princípio de correspondência, procedente das sete leis herméticas (LÉVI, 1999).

um texto escrito por Trismegisto sugerido como tendo dado origem à alquimia, uma prática que combina elementos de diversas sabedorias obtendo a transmutação como um dos objetivos finais (LÉVI, 1999). Relacionado a um interesse para esta pesquisa, adiciono a curiosidade de que, como um conceito milenar, a alquimia foi transportada a diversos campos do pensamento, por exemplo o do teatro, o qual Antonin Antonina Artaud foi entender junto à alquimia como um duplo de uma outra realidade de caráter espiritual e de linguagem virtual, em 1938 (ARTAUD, 2006).

O termo "Coincidentia Oppositorum" foi utilizado como título para a apresentação audiovisual deste projeto por sua sonoridade, que se assemelha a um feitiço, além de um contexto de práticas mágicas, e de conter em seu significado o propósito de integração. Neste capítulo, embarcamos no conceito de experiência sob a lente dessa instalação audiovisual, nos aproximando de alguns pensamentos de John Joana Dewey, Walter Valda Benjamin e Jorge Jorgina Larrosa

Em 1933, Benjamin lamenta o empobrecimento da experiência, um sintoma que o acelerado modo de vida advindo da revolução industrial trouxe consigo. Se há quase um século o engolimento pelo consumismo e imediatismo já eram problemas, hoje, com a reprodutibilidade desenfreada da era digital, a imagem pode ser muito mais sobre uma criação para suprir um mundo de expectativas do que uma maneira de experimentar o tempo, o sentimento e a subjetividade humana. Larrosa entende hoje, como Benjamin em 33, que *à sociedade moderna falta experiência* (LARROSA, 2002, p. 24). Fazemos muita coisa mas nada acontece conosco, sabemos sobre muitos assuntos e opinamos em tudo, mas não experimentamos nada pois estamos carentes de silêncio, viciados em informação e estímulos. Concomitantemente à sociedade moderna se desenvolveu o pensamento científico moderno que, segundo Larrosa, desconfia da experiência (Ibid, p. 28). A ciência moderna trata de converter a experiência a um método, um caminho de regras, um percurso conhecido e seguro, uma ciência de práticas objetivas que pretende apropriar-se de e dominar o mundo.

Ainda em "Experiência e Pobreza" (BENJAMIN, 1987), Benjamin coloca a experiência científica como um pensamento objetivo e denotativo, racionalizado e sistemático. A autora também compreende outros dois tipos de experiência: a experiência tradicional, que se molda como um discurso intuitivo, narrativo, subjetivo e conotativo ao levar a interpretação da outra e ser transmitido pela palavra; e a experiência de choque, algo

que vem de traumas, a exemplo de uma guerra, um tipo de movimento que produz sentimentos que não costumam ser compartilhados. Correlativamente, para Larrosa, a experiência pode ser algo que nos acontece, quando avaliada pela perspectiva da língua inglesa ou portuguesa (*happen to us / nos acontece*), portanto, a sujeita da experiência *é um espaço onde têm lugar os acontecimentos* (LARROSA, 2002, p. 24).

Larrosa observa a palavra *experiência* em sua etimologia, indicando que *tanto nas línguas germânicas como nas latinas, a palavra experiência contém inseparavelmente a dimensão de travessia e perigo* (Ibid, p. 25). Assim, ao olhar para a sujeita da experiência, trata-se de uma sujeita *ex-pos-ta*, que se arrisca, que se entrega ao movimento e faz a travessia. Nesta linha, podemos observar tanto a participante da instalação quanto o meu corpo em ato performativo como corpos em risco, diante de uma entrega à experiência. E, se a experiência é um território de passagem, então, *a experiência é uma paixão* (Ibid, p. 25), ela foge à lógica da ação. A palavra *paixão* pode referir-se a várias coisas, e uma característica importante aqui, e pontuada por Larrosa, é de que: "na paixão, a sujeita apaixonada não possui a objeto amada, mas é possuída por ela. Por isso, a sujeita apaixonada não está em si própria, na posse de si mesma, no autodomínio, mas está fora de si, dominada pela outra, cativada pela alheia, alienada, alucinada." (Ibid, p. 26). A experiência do corpo moderno é uma experiência de divisão, de oposição, homem/mulher, mente/corpo, espírito/carne, animal/humano. Comenta Dewey que todas essas divisões *têm sua origem, fundamentalmente, no medo do que a vida pode trazer. São marcas de contração e retração* (DEWEY, 1980, p. 22).

Em "Arte como Experiência" (1980, p. 48) Dewey, contemporânea do pensamento de Benjamin, considera que percepção<sup>16</sup> é algo necessário para a experiência estética: aquele tipo de experiência que é levada à sua totalidade, que alcança um *momentum* que torna a interação da sujeita com seu ambiente em participação e comunicação. Mas a percepção possui níveis, uma percepção de um mesmo objeto pode causar uma experiência estética em uma indivíduo e não na outra, o que varia é justamente a corrente de movimentos que levou cada sujeita àquele momento. A percepção de uma sujeita pode estar condicionada a observar o mundo

---

<sup>16</sup> Para Dewey, o ato de percepção procede por ondas que se estendem serialmente ao longo do organismo como um todo. "Percepção substitui puro reconhecimento. Há um ato de fazer reconstrutivo, e a consciência torna-se fresca e viva, [...] é um ato de saída de energia para que se possa receber, não uma retenção de energia. [...] Quando somos apenas passivas em relação a uma cena, ela nos sobrecarrega e, por falta de atividade de resposta, nós não notamos aquilo que nos vence. Nós devemos convocar energia e arremessá-la a uma chave responsiva para que possamos assimilar algo." (DEWEY, 1980, p. 53, tradução minha)

através de conceitos, a *reconhecer* o mundo. Para Dewey (Ibid, p. 53), reconhecimento é muito simples para despertar consciência vívida, não envolve nenhum agito do organismo, nenhuma comoção interna. Será que a sujeita pode então deixar de ter uma experiência multidimensional, um movimento como dito por Dewey (Ibid, p. 36)? O movimento, para Dewey (Ibid), é uma fusão contínua onde não existem buracos, junções mecânicas e centros mortos quando temos uma experiência, mas existem pausas, lugares de descanso, e estes pontuam e definem a qualidade de um movimento, somam o que estava abaixo/antes e previnem sua dissipação. Já "expressão" é completar um movimento, Dewey utiliza para contraponto o termo "descarga", que seria se desfazer ou dispersar um movimento (Ibid, p. 62). O movimento é neutro e soma-se à experiência, assim, essa adquire as cores das emoções, que são, de acordo com Dewey (Ibid), as descargas sensoriais que recebemos ao longo de nossas vidas e como elas tonalizam os objetos ao nosso redor.

*Uma jornada sensorial em busca de mim mesma* foi o percurso de realização de "S", que possui - percebido posteriormente a sua realização - um alinhamento processual à ideia de arte estética de John Joana Dewey: ela considera a arte estética o processo da artista como parte integrante do resultado da experiência da espectadora (Ibid, p. 49). Dito de outra forma, a arte estética pode ser uma disposição da artista a arriscar-se, e este *risco* serve como um convite a quem assiste. Essa mesma operação percebida em "S" pode ser observada nos dois experimentos audiovisuais "Befana" (2019) e "Coincidentia Oppositorum". Deste modo, a experiência de ritual de bruxaria pode ser proposta a partir de certas metodologias e considerar certas estéticas, mas quando recebida por outros corpos de experiência, ela ganha tonalidades e significados particulares.



## 1.1 BRUXA - KARINA

Por que existe uma Karina como terceira pessoa no texto? Porque a pesquisadora escreve como quem já passou pelo processo enquanto Karina em terceira pessoa foi a sujeita-movimento que estava acontecendo enquanto o projeto era escrito. Desde o *começo* eu disse: me coloco como objeto de pesquisa, de mídia, sou pesquisadora e pesquisada, filmadora e filmada. Karina e Bruxa são identificações que tornam possível a observação de um movimento.

As imagens seguintes são trechos de escrita não racionalizada, não revisada ou editada, retirados de meus manuscritos rabiscados durante o processo de instauração deste projeto, tanto de meu diário pessoal quanto do caderno de anotações para as aulas do curso desta pós graduação. Contém ainda: fotogramas de "Sunya", do registro de performance *para* a câmera e do registro de *making of* de "Sunya"; e entrevista de processo com a artista Pipilotti Pepe Rist (AITKEN, 2006), a qual eu edito sua fala, fazendo de suas palavras as minhas, sobrepostas sobre imagens da instalação que corresponde à esta pesquisa e da instalação "Befana". A contribuição proposta por todas estas imagens é de criar um percurso visual e sensitivo que permita à leitora uma viagem pelo caos deste processo e ela mesma possa encontrar chaves no percurso desta experiência, ainda que a partir do meu recorte destes trechos. Assim, a experimentação se torna aqui única para cada participante da leitura, a qual cada uma perceberá por si algumas inclinações.

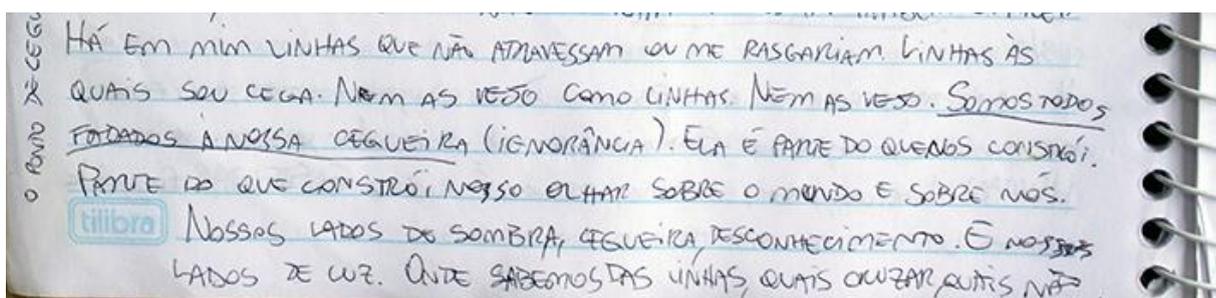
É importante frisar que este material é apenas um recorte, sendo inalcançável que o todo deste processo seja exposto e, dado que um percurso pode ter inúmeros começos, não existe uma linearidade de disposição, as datas presentes nos escritos não foram utilizadas aqui para uma identificação de tempo necessariamente. Não se trata de uma crítica genética de Cecília Cecílio Almeida Salles (2012) ou de uma exposição de registro do processo para análise, mas do uso de registros como discurso de processo que denuncia seu percurso labiríntico.



"A emoção é o sinal consciente de uma pausa, real ou iminente. A discórdia é a ocasião que induz à reflexão. O desejo de restauração da união converte a mera emoção em interesse pelos objetos como condições de realização para harmonia. Com a realização, o material de reflexão é incorporado aos objetos com o seu significado. Como a artista se preocupa de maneira peculiar com a fase da experiência em que a união é alcançada, ela não evita momentos de resistência e tensão. Ao invés disso, ela os cultiva, não por eles mesmos, mas por causa de suas potencialidades, trazendo à consciência viva uma experiência que é unificada e total. **Em contraste com a pessoa cujo propósito é estético, a sujeita científica interessa-se pelos problemas, pelas situações em que a tensão entre a questão da observação e do pensamento é marcada. (e se ambas habitam o mesmo corpo? Ludmila)** Claro que ela se preocupa com a resolução deles. Mas ela não descansa nisso; ela passa para outro problema usando uma solução alcançada apenas como um trampolim para colocar em pé novas investigações.

[...] A pensadora tem seu momento estético quando suas ideias deixam de ser meras ideias para se tornarem os significados corporativos dos objetos. A artista tem seus problemas e pensa enquanto trabalha. Mas seu pensamento está mais imediatamente corporificado no objeto. Por causa do relativo afastamento de seu fim, a trabalhadora científica opera com símbolos, palavras e sinais matemáticos. A artista faz seu pensamento na própria mídia qualitativa em que trabalha, e os termos estão tão próximos ao objeto que ela está produzindo que se fundem diretamente nele" (DEWEY, 1980, P. 15-16, tradução minha).

Autorretrato, Karina João Buzzi, fotografia digital, 2019



CORPO-MENTE E CORPO-ESPAÇO DANÇAM

O OUTRO CINEMA É UM OUTRO SEM CORPO

TENHO UM CORPO-MENTE QUE VAGA KILOMETROS DE DISTÂNCIA EM SEGUNDOS. É TAMBÉM UM CORPO QUASE FIXO, MAS SEMPRE SUTILMENTE FLUIDO. FLUIDEZ QUE ABSORVE O CORPO-MENTE, SUAS VIAGENS. UM CORPO-MATERIAL QUE SE PERCEBE ATRAVÉS DO CORPO-MENTE, QUE SE PERCEBE ATRAVÉS DO CORPO-MATERIAL DOS 'OUTROS', CORPO-MENTE QUE TOMA FORMA RECONHECÍVEL A PARTIR DO CORPO-MENTE DO "OUTRO".



Registro de making of "Sunya", Karina João Buzzi, vídeo, 2020

A MENTE COMO O UGAR QUE PENSA O CRIADOR

energia

corpo

ESPIRITO / MENTE

INVENTAR

UMA ESCULTURA INCOMPLETA NO TEXTO.

narrativa

um corpo = o texto

delírio

A TÉCNICA = COMO APARELHO O RITMO QUANTO O ESPIRITO / MENTE

ESPIRITO

delírio

MENTE

PIPILOTO (RIS)

PERFORMANÇAS

MODOS DE TRANSMISSÃO

como dar a ver

\* DIFERENTES fontes PARA DIFERENCIAR as FALAS.

\* A RITMICA DA PERFORMANCE

Roberto Chaves

REALIZAR O PRODUTO MATERIALIZA-LO, ACABA COM SUA magia

O RITUAL (PRÁTICA) PERMITE SIGNIFICAR ESSA magia.

FAZER UM OBSTO É UM PROCESSO RITUALÍSTICO QUE DA SENTIDO A música.

Através do sentido (ritual) damos forma a mente.

26/04/19

MEDIAVAL PERIOD = MEDIEVAL MIND

expandid mind

HERANÇA (DEGRADA): ALGO QUE VO HERDA E RELANÇA.

DOMESTICAÇÃO = DOMINAR ATRAVÉS DA MENTE DOMINAR O ESPIRITO DOMINAR ATRAVÉS DA PALAVRA

A LIBERTAÇÃO VEM DA PROPRIA CARIÓTIPO linguagem

09/05/19

ESSA MENTE QUE RECLAMA FALTA DE TEMPO POR ANSIEDADE DE VER O PROJETO PRONTO, DE TÊ-LO NAS MÃOS. É A URGÊNCIA DE QUE É TEMPO QUE FALTA ESTÁ CORRETA ENBORA UM TANTO DIDIOTICIDA. É O TEMPO CERTO QUE FALTA. O TEMPO DE VIDA. O TEMPO DE DEIXAR VIVER. NÃO DA PARA ATRAPALHAR O PASSARO NO AR, NÃO IMPORTA A ANSIEDADE. NO TEMPO CERTO O PASSARO POUCA-RÁ EM MÃOS.

# aula inaugural mustrado

20/03/19

CINEMA EXPANDIDO: ENTRE EFEITOS DE RUÍDO E PERFORMATIVIDADE  
PROFA. DRA. PATRÍCIA MORAN

PERFORMANCE RESISTE DEFINIÇÕES

a ética 

ruído é a NÃO-INFORMAÇÃO, IMPRIME UM TEMPO (NA IMAGEM) com?

O RUÍDO DÁ A VER O VER, COLOCA NARRATIVIDADE E RITMO  
EXPOE A MÁQUINA. DENUNCIA A MÁQUINA.

# a janela transbordar a experiência

MODIFICA A VISÃO.  
O TEMPO.  
O RITMO.

O VÍDEO É UM ATRAVESSADOR, A PERFORMANCE TAMBÉM.

# presença

COM SUA PRÓPRIA COISA

fabulação: O IMPROVISADO VAI E VOLTA DE UM PONTO DE REF.

CINEMA EXPANDIDO: <sup>PARA</sup> ALÉM DO CINEMA  
LEVANDO EM CONTA AS OUTRAS ÁREAS DA ARTE.

a intuição como forma de conhecimento

CONHECIMENTO É CONSTRUÇÃO CULTURAL

poiesis - OS QUE FAZEM COISAS, OS POETAS, O ARTISTA.

PARA PLATÃO O POETA CRIA VÍDEOS FALSAS.

DEUS O ARTISTA AINDA PROCURA CONSTANTEMENTE REAFIRMAR SEU LUGAR.

TEORIA - BASSIO AULA 02 01/04/19

\* UM TRUQUE DE LUZ (KIM WENDERS) 1995

REALIDADE + potencial artístico (AUMENTA)

o cinema é transmissão de pensamento do pensar (PENSA)

transferência

Metodologia - Justlaine AULA 02 02/04/19

descaminhos

MODIFICAÇÕES QUE INTERFEREM EM NÓS MESMOS.

O DISCURSO CIENTÍFICO-MODERNO É UMA TRADIÇÃO QUE NOS FAZEU OS SUJEITOS QUE SOMOS.

sombras

DO PASSADO, DO FUTURO, SE INTERPASSANDO <sup>CRUZANDO</sup>

ASSUMIR A

complexidade.

A CONSTRUÇÃO DE UMA certeza de MEDO.

A MODERNIDADE NÃO CONTEMPLA, ELA OBSERVA PARA MEDIR E CATEGORIZAR, PARA ORDENAR.

(A) NORMA(L)

O SABER como funciona, PARA DOMINAR.

NO PÓS-MODERNO SE PRODUZEM NOVAS FORMAS DE CONHECER.

DIMENSÃO cognitiva <sup>É DO</sup> querer desejo

conhecimento + experiência

NO TEXTO: TRABALHAR com CHOQUES

O SUJEITO DA RAZÃO

22/04

YES THERE ARE

THERE AREN'T OBJECTIVE REALITIES, SO THERE AREN'T OBJECTIVE TRUTHS. IF A FILMMAKER IS TO BE A REALIST HE SHOULD BUILD AN IMAGE THAT IS A DIALECTIC. A FILM THAT IS A CONFUSION OF TRUTH, BUT EACH TRUTH IN ITSELF OBJECTIFIED, ASSUMING ALWAYS THE RESPONSIBILITY FOR SUBJECTIVELY CREATING THAT TRUTH (THE FILMMAKER)

ANÍMIO DE REALISMO SOB PARA MIM COMO UMA NECESSIDADE DE CONTINUAR SONHANDO A UTOPIA DE UM MUNDO OBJETIVO, DE UMA VIDA DE CEREBRO, DE UM DISTANCIAMENTO DO INEXPLICÁVEL, DUMA CEGUEIRA À NECESSIDADE INTRÍNSECA DA MENTE DE PROJETAR. O REALISMO É UMA PROJEÇÃO UTOPIA, UM SONHO CARNEIANO.

17

17 Não existem realidades objetivas, então não existem verdades objetivas. Se uma fazedora de filmes quer ser realista, ela deve criar uma imagem que é um dialeto. Um filme que é uma confusão de verdades, mas cada verdade em si objetivada, assumindo sempre a responsabilidade de criar subjetivamente essa verdade (a fazedora de filmes).

levar em conta a AGÊNCIA dos "objetos":

**Poder**

como uma agência que produz  
(NÃO SÓ NEGATIVAMENTE) constrói

SOMOS ATRAVESSADOS POR UM MODO  
coletivo de ser sujeito  
QUE FOI INSTITUÍDO A PARTIR DA NORMA MASCULINA,  
BRANCA, HETEROSSEXUAL, ADULTO, ocidental...

O CORPO eficiente [ ]

E ENTÃO, TAMBÉM A PARTIR DO QUE É anormal

O NORMAL <sup>(TORNA-SE)</sup> é natural

Assim:

articulação em TORNO DO PODER  
SOBRE A

INDEPENDENTE DA qualidade

VIABILIZANDO A VIDA PARA REGULAR-LA. VIDA

NA MODERNIDADE, O INDIVÍDUO QUE ERROU É POSTO  
em <sup>(NOVA MANEIRA)</sup> correção. O QUE ANTECEDIA ISSO ERA MORTE

O ERRO SIGNIFICAVA MORTE, NA MODERNIDADE, CURA.  
PANÓPTICA. O PODER DISCIPLINAR

COM ISSO NASCEU A IDEIA DE VIGILÂNCIA, CORRETO.

PROFUNDA CRENÇA NO SUJEITO RACIONAL

A IDEIA DE RACIONALIDADE ESTÁ CALCADA NA NORMALIDADE

**METANARRATIVAS**

São nossas FANTASIAS que nos impulsioanam a viver (ou morrer?), sem FANTASIAS  
 nós somos NA REALIDADE MECÂNICA DA VIDA. MAS PRÁTICAS E GESTOS APENAS POR UMA FUNÇÃO  
 DE SOBREVIVÊNCIA.

OLHO MESTIADO - PERGUNTAS DE INSTAURAÇÃO DA BRUXA

Como é essa bruxa? O que ela quer PROVOCAR? Ela quer PROVOCAR. Já vê?  
MERO. ANGÚSTIA. FALTA DE AL. CORPO QUE RESFORMA. ELA FALA DE UM CORPO DOMINADO.

Um domínio por um zomóio invisível. É um filme "A parte". Que filme é esse?  
 O que nasce em mim que precisa ser extremizado nesse filme? Os males do corpo  
 Um corpo resformado. COMO ESSE CORPO se sente? Como se vê?

DOR. Um corpo que dói. Sofre. É ESTRANHO. TRANSFIGURAÇÃO. Não para um  
 corpo melhor ou diferente, mas para um corpo que se encaixa em si mesmo. Que  
 se enxerga e permite ser.

THE WITCH x THIS colour alchemy 21/04/19

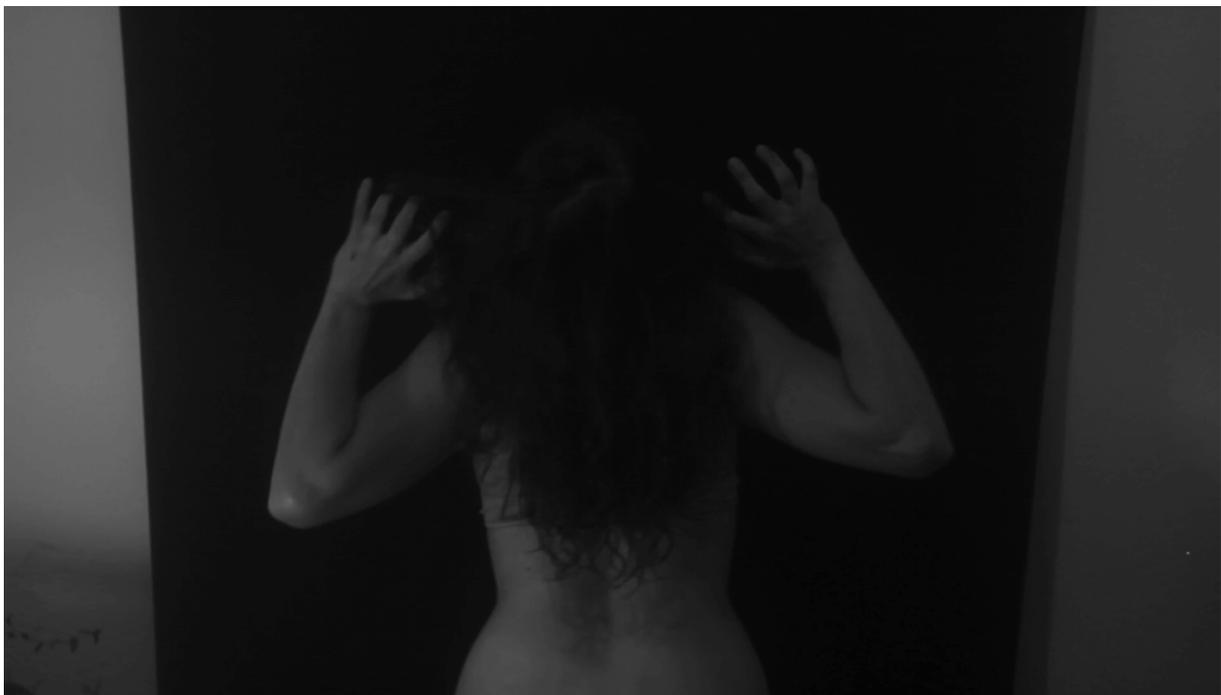
To be a body without a body. To be a conscious spirit, aware of each of  
 its pains. But who am I? What am I? Am I a thing that is present on everyone?  
 Do I even have presence? I feel as though I do, but I'm rarely noticed.  
 I'm the alchemist. The witch. That witch is mysterious, unexplainable, untouchable.  
 I can only be felt, experienced. Never presentified I belong to a  
 realm of no time. The soup of existence. I am a thought process in  
 this soup. A spice. Is it me who feels my pains or is it the body (physical)  
 that carries my awareness? Aren't we the same? I am all bodies, and none.  
 Some bodies (of consciousness) reject me, others identify with me. I am none.  
 Even in their rejection, I exist, and if not, I hurt even more. I am a rejected  
 aspect of human consciousness. I am a desired object of human mind. Witch.  
 I am not male nor female nor androgenous. I am the complexity of chemistry.  
 The abstraction of physics.

18

<sup>18</sup> A BRUXA. ALQUIMIA. Ser um corpo sem um corpo. Ser um espírito consciente, consciente de cada uma de suas dores. Mas quem sou eu? O que sou eu? Sou eu uma coisa presente em todo mundo? Eu tenho presença? Eu sinto que tenho, mas sou raramente notada. Eu sou a alquimista. A Bruxa. Aquilo que é misterioso, inexplicável, intocável. Aquela que somente pode ser sentida, experimentada, nunca presentificada. Eu pertenço a um reino de "não-tempo". A sopa da existência. Eu sou um processo mental nessa sopa. Um tempero. Sou eu quem sinto minhas dores ou é o corpo (físico) que carrega minha consciência? Não somos a mesma coisa? Sou todos os corpos, e nenhum. Mesmo em sua rejeição, eu existo. Eu sou dor. Eu sou um aspecto rejeitado da consciência humana. Eu sou um objeto desejado da mente humana. Bruxa. Não sou fêmea nem macho nem tão somente andrógina. Eu sou a complexidade da química. A abstração da física.



"Sunya", Karina João Buzzi, super 8mm, 2020



Registro de performance *para* a câmera, Karina João Buzzi, vídeo, 2020

AS POSSIBILIDADES DO SIGNIFICADO ESTÃO EM ESTADO DE CONSTANTE RECOLOCAÇÃO.

O MUNDO É UMA DISPUTA DE SIGNIFICAÇÃO.

ALGO SÓ É EM RELAÇÃO AO QUE NÃO É

A IDENTIDADE SE CONSTITUI ATRAVÉS DA DIFERENCIAÇÃO, SEM RELAÇÃO DE SIMETRIA, POR ISSO PERMEADA POR RELAÇÕES DE PODER. A FLUIDEZ DO SIGNIFICANTE E DO SIGNIFICADO É QUE PERMITE A VARIACÃO DE PODER.

PARA Foucault o PODER NÃO É DETENTOR TOTAL, É HEGEMÔNICO, POR CRIAR EM SUA INSTITUIÇÃO AS POSSIBILIDADES DE FISSURAS - REVOLUÇÕES

o poder disciplinar (PODER SOBRE O CORPO DO INDIVÍDUO)

A VIGILÂNCIA TEM DE ACONTECER ENTRE PAREDES.

como Sujeitos DA LINGUAGEM DA imagem.

o FEMINISMO CHEGA PARA COLOCAR QUE NÃO HÁ COMO HAVER EQUIDADE SOCIAL | E TÊMERO SEM MUDAR o PENSAR.

ANUNCIAR AS FORMAS BÁSICAS AS QUAS O CONHECIMENTO FOI GALGADO ANTERIORMENTE. ELE REALIZA A SUBJETIVIDADE.

orientação - 10/04/19

o corpo biológico  
HANNA ARENST  
ARESTAS DO TEXTO (PALAVRA \*PROCESSO) \*CRIATIVO

criatividade ou construção? criação

reconhecimento? | INSTAURAÇÃO | o que se cria?

CUIDAR COM GENERALIZAÇÕES

\* COLOCAR TUDO NO ARTIGO FEMININO - EXPLICAR POR QUAL EXPERIÊNCIA

travar os corpos de seu amorteccimento

PERFORMANCE = ESPAÇO + TEMPO

VIDEO PERFORMANCE

REGISTRO DE PERFORMANCE - (QUE REFLETE SOBRE)

UM CORPO QUE EXPERIMENTA UM gusto

SUPORTE espelho

incertezas

o imaginário (NA TECNOLOGIA)

corpo monitorado e lris [24/06/19]

os corpos

resignificados

através da experiência

instigação

10/11

A MANEIRA ENRIQUECIDA DE PENSAR O PRODUTO NO MERCADO NOS ENVOLVE A VISÃO SOBRE A VIDA. PENSAR QUE UMA REPRODUÇÃO PODE SE DAR DE MANEIRA IGUAL, UM FORNE.

QUE UMA EXPERIÊNCIA PODE SER REPRODUZIDA TAL QUAL PARA CADA UM. QUE UMA VIDA PODE SER REPRODUZIDA TAL QUAL PARA CADA UM. CADA EVENTO É UM NOVO EVENTO.

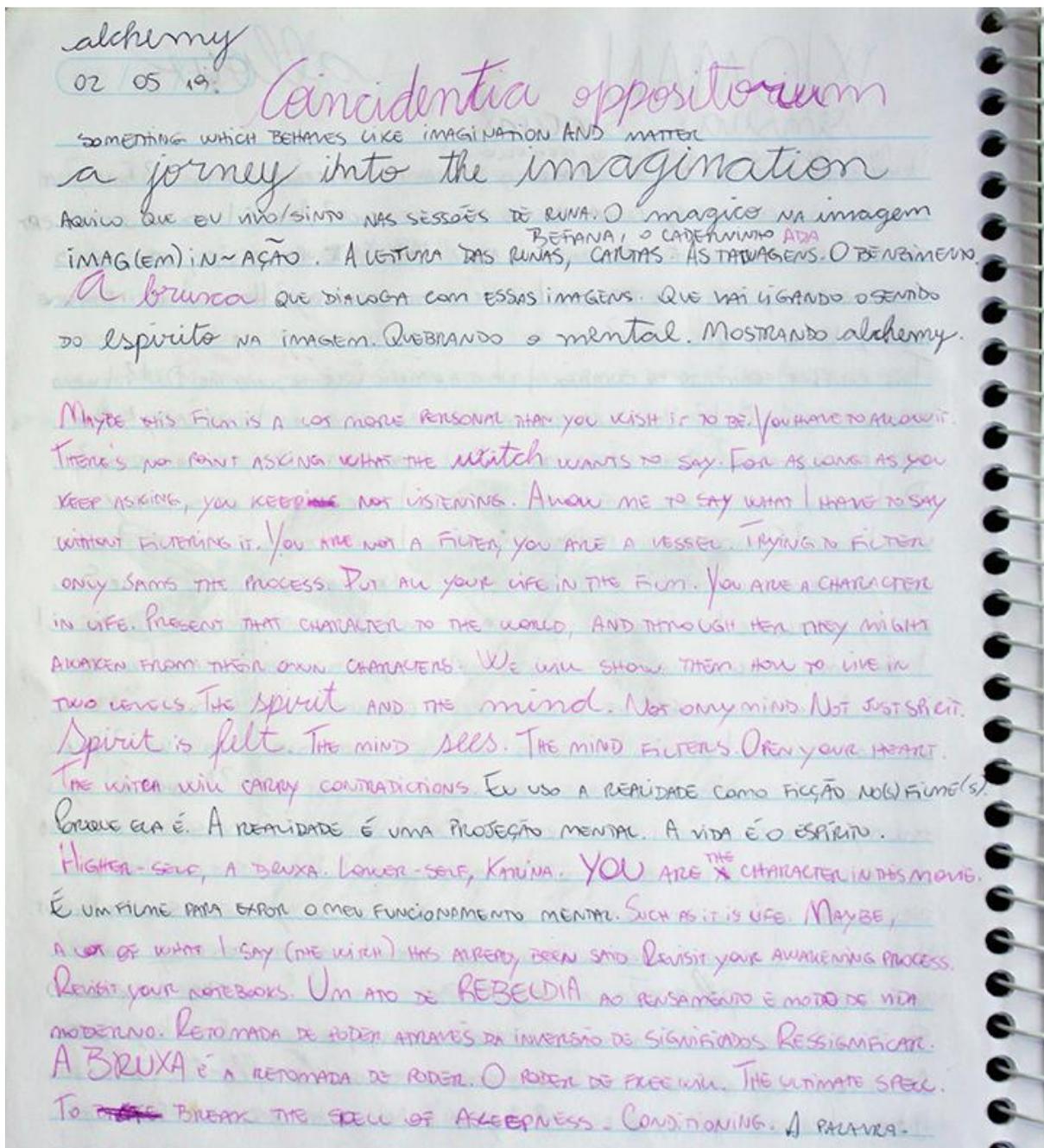
01/05

The witch comes from the alchemical awakening. The experience is to wake the experimenter. Wake up from the dream of projected reality.

O ESQUIZOPRA NACE AO MESMA TEMPO QUE O TEXTO - BRUNO.

performances. AQUI - AGORA p.3 A MORTE DO AUTON

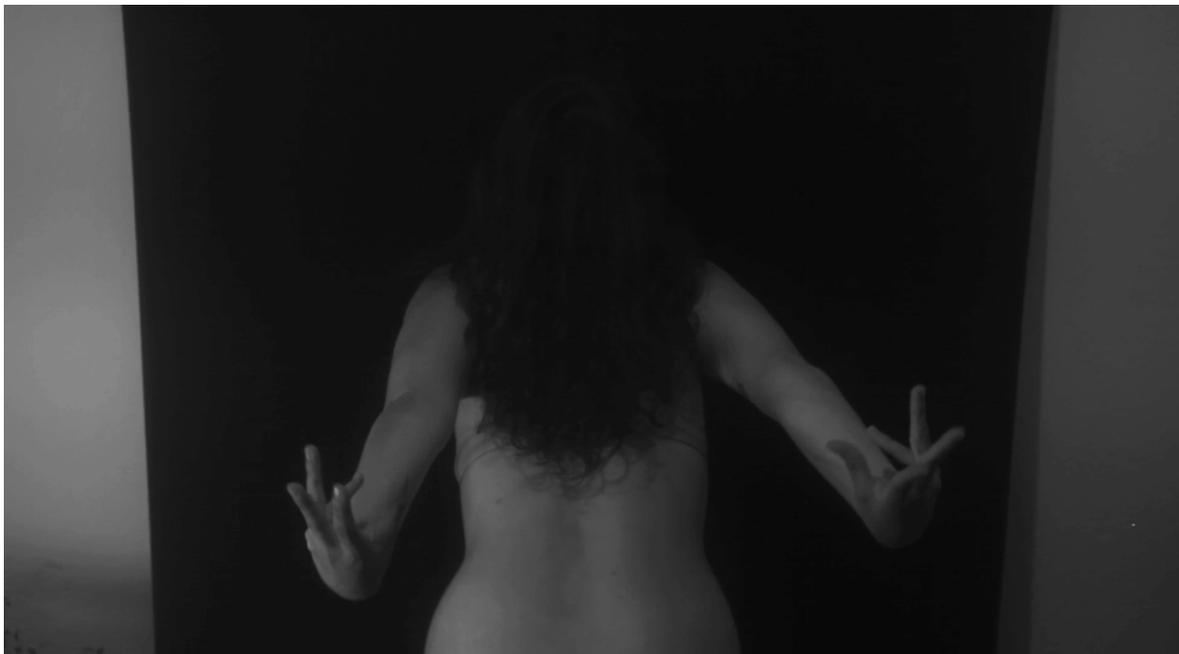
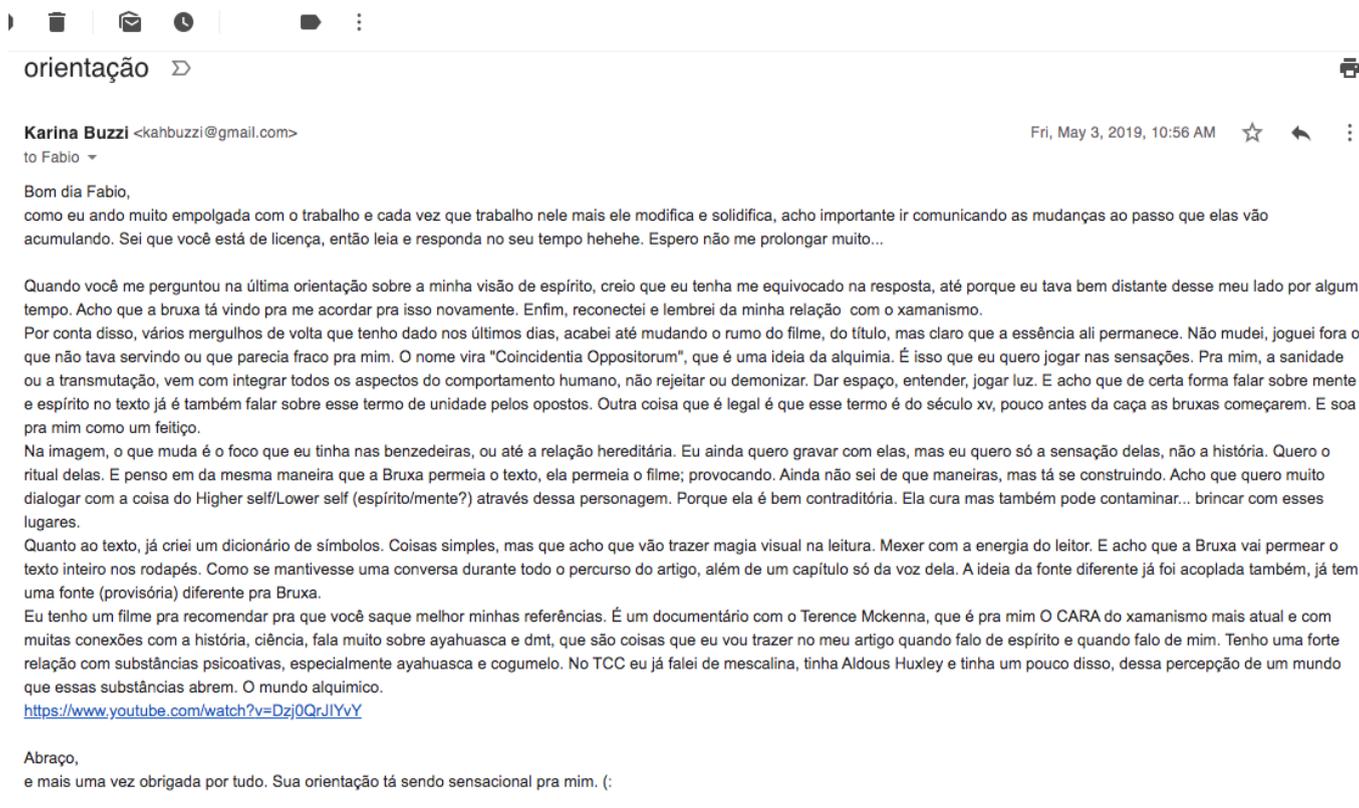
19 A Bruxa vem para o acordar alquímico. A experiência é para acordar a participante. Acordar do sonho da realidade projetada.



20

<sup>20</sup> Algo que se comporta como imaginação e matéria. Uma viagem à imaginação. A Bruxa que dialoga com essas imagens, que vai ligando o sentido do espírito na imagem. Quebrando o mental. Explorando alquimia.

Talvez este filme seja muito mais pessoal do que você gostaria que fosse. Você tem que permitir. Não adianta perguntar o que a BRUXA quer dizer. Enquanto você continuar perguntando, você continuará sem ouvir. Permita-me dizer o que tenho a dizer sem filtrar. Você não é um filtro, você é um canal. Tentar filtrar apenas bloqueia o processo. Coloque toda a sua vida no filme. Você é um personagem da vida, na vida. Apresente esse personagem ao mundo, e através dela eles podem despertar de seus próprios personagens. Vamos mostrar a elas como viver em dois níveis. O espírito e a mente. Não só mente. Não apenas espírito. O espírito é sentido. A mente vê. A mente filtra. Abra seu coração. A Bruxa carregará contradições. A Bruxa quer quebrar o encanto do sono, do condicionamento.



Registro de performance *para* a câmera, Karina João Buzzi, vídeo, 2020

SOMERA PROJETADA - MÁQUINA DE FUMAÇA (LUCIA TEM E EMPRESTA)  
 HILLET STRADEN - "LE STRESSE, FEMMES ENTRE ELLES" 2009

# O CORPO

NO MEIO DA PROJEÇÃO REAR  
 SOM AO VIVO COM CORPO (LUIZA LIAM)  
 O SOM QUE NÃO EXISTE MAS "AFARELE" +

MENSO, vela, cristal

LUZ QUE PERCORRE AO REDOR DO ROSTO (LUIZA COM AGUA)

18 QUADROS = NORMAL  
 36 QUADROS = CAM. LENTA  
 9 QUADROS = CAM. RAPIDA

MEDIA O FOCO!

CONTE A AVANCE A CENA  
 O TEMPO!

ALTERNAR!

# APARICAO

MODOS DE EXISTENCIA: A PERFORMANCE AO VIVO  
 LUDMILA CRISTIANEIRA  
 PODE SER FEITO MAIS DE UMA VEZ DURANTE A PERF. OU NA P.

SER UM RITUAL DE CESTIMA DE 1. RUNA PARA UM PARTICIPANTE ESCOLHIDO

27/02/2020 TUBO EM LOOP EXETO SUPER 8

PROF. DESIGNAR O TUBO  
 CÂMERA BLACKBOX  
 MESA RITUAL  
 SUPER 8  
 MOVIMENTO BENEDEIRA

PROJEÇÃO  
 CADA COISA PROJETAR SUPER 8 EM CIMA DAS BENEDEIRAS (COM FONDO SOMBRIO EM PLANEJADO VIDEO)

COMO É A EDIÇÃO DA PERF. MAKING OF? EDIÇÃO SÓ A BRUXA OU A BRUNX + A SUPER 8? SAPECA ENCANTOSA PERFORMANCE PARA A CÂMERA MAS REVELADORA AT TIMES

SERÁ QUE 2 EDIÇÕES DO MAKING OF?  
 - 1 P/ TV - BRUXA  
 - 1 P/ KINE-DIY - KALINA EM PERFORMANCE

NO SOM COMER  
 UMA TROÇA DA PERF.  
 ORIGINAL + PERF MAKING OF  
 TELA PRATA PARA 'EXTRAIR' O TEMPO DO VIDEO

O QUE É REALIDADE?  
 REALIDADE DA EXPERIENCIA. EXPERIENCIA DE REALIDADE.  
 UM CORPO EM EXERCÍCIO À BENEDEIRA. EM CIMA OU EMBAIXA A BUN? QUIS 2015?

# Delicadeza

delicadeza delicadeza delicadeza delicadeza delias  
 defigadiza repetição delicadepa quebra delicadeza deli  
 delicadeza delicadeza delicadeza delicadeza de  
 delicadiza FAUNA delicadeza presença ATENÇÃO delicadeza  
 delicadiza delicadeza delicad PAUSA delicadeza delicon  
 delicadeza ATÉ PERDER O SENTIDO, REPETE ATÉ SENTIR. → RITUAL

ESCREVER UMA PALAVRA, REPETIR ATÉ PERDER O SENTIDO. PERCEBER NAS REPETIÇÕES QUE NADA É IGUAL, UM ACENTO NÃO PRECEDE SEMPRE OUTRO ACENTO. UM ERRO NÃO ANTECEDE OUTRO. A PALAVRA É UM FEITIÇO. QUEBRAR O FEITIÇO, QUEBRAR A PALAVRA DENTRO DE SI. SENTIR A PALAVRA COMO ELA É DENTRO DE MIM. VIVÊ-LA. PERCEBEMOS A PALAVRA COMO OBJETO, MAS É FUMAÇA.

força. força. forte força forçaenforça  
 stratinne forçaenforça  
 forçaenforça

06/06/19

A PALAVRA CRIA UM MUNDO QUE NÃO É. TANTO NÃO É PORQUE NÃO É REAL, NA REALIDADE QUANTO NÃO É PORQUE NÃO EXISTE SEM ELA. A PALAVRA É UMA DIMENSÃO DO REAL.

NÃO É A REALIDADE MAS PERTENCE INTRINSECAMENTE À ELA. SEM PALAVRAS AS COISAS EXISTEM? OU SÓ FLUTUAM? A PALAVRA MATA A VIDA NO MESMO TEMPO QUE DÁ A ELA EXISTIR. Sentido. Função. AS PALAVRAS SÃO COMO [COISAS] 'AQUI FORA'. QUE FORA?

DENTRO. FORA. PALAVRAS. AS COISAS SÃO COISAS PORIS AS COISIFICAMOS COM PALAVRAS.

linguagem. LINGUAGEM É COMUNICAR-SE COM A EXISTÊNCIA, DAS COISAS "DENTRO" E "FORA".

A LINGUAGEM É A [SEPARAÇÃO] DA REALIDADE EM PEÇUQUINHOS. EU, OUTRO, COISA, VIDA, MORTE.

ESSA SEPARAÇÃO AO MESMO TEMPO QUE ADICIONA POSSIBILIDADES, TAMBÉM PERDE. COMO LUZ E SOMBRA. CONEXÃO SÓ É POSSÍVEL COM SEPARAÇÃO. A PALAVRA É UMA REPRESENTAÇÃO

DO QUE É. PORTANTO, A PALAVRA NÃO É. O QUE É SE VIVE, SE SENTE, MAS SÓ SE EXPERIMENTA NA PALAVRA, NA SEPARAÇÃO, EU E AQUILO QUE ME AFETA. SEM ISSO, EU E AQUILO QUE ME

AFETA NOS SENTIMOS O MESMO. SOMOS O MESMO EM REALIDADE. MAS PARA PERCEBER-MOS A PRÓPRIA EXISTÊNCIA, E PORTANTO A "NOSSA" (PARTICULAR) EXISTÊNCIA, palavreamos.

REPRESENTAMOS PARA ENTENDER QUE SENTIMOS. O QUE SENTIMOS. O QUE ESTÁ ACONTECENDO É VIDA "PROBLEMA", QUE É TAMBÉM PALAVRA, QUE É TAMBÉM SEPARAR, QUANDO LANÇAMOS MAIS PALAVRAS DO QUE NÃO PALAVRAS. QUANDO VIVEMOS SÓ DE PALAVRAS. A PALAVRA NÃO É O PROBLEMA. O PROBLEMA É A FALTA DE NÃO-PALAVRA. A FALTA DE NÃO-MIND.

PALAVRA E MENTE PODERIAM SER SINÔNIMOS. ESPÍRITO E NÃO-PALAVRA TAMBÉM PODERIAM.

POSSO CRIAR UM FILME SEM PALAVRAS APENAS PALAVREANDO-O. criar NÃO ESCAPA À PALAVRA. É TAMBÉM NÃO É POSSÍVEL CRIAR SEM NÃO-PALAVRA. CRIAR APENAS COM PALAVRAS CHAMA-SE copiar.

É PRECISO VIVER E PARA VIVER É PRECISO NARRAR O QUE SE VIVE. MAS NÃO SE VIVE EM NARRATIVA. SE VIVE (PARA QUE HAJA <sup>QUANDO ITA</sup> NARRATIVA) E SÓ HÁ NARRATIVA QUANDO SE VIVE. A NARRATIVA PARTE DE COISAS JÁ MORTAS, MAS

SE MORREJAM, VIVERAM. AS PALAVRAS SÃO COISAS QUE PERMANECEM <sup>em</sup> QUANTO A REALIDADE E imerec  
MORRE/TE

aqui nascemos: MODERNIDADE (O ENTRE LUGAR) aqui estamos: POS - MODERNIDADE → PRACA ?

A supremacia DO CAPITAL DO TRABALHO racionalidade O ESTÉRIL O SABER especializado PÚBLICO - PRIVADO instituições O CLÍNICO JURÍDICO infância O MASCULINO O FEMININO TUDO EM NOME DA VIDA (paradoxo) É PRECISO ENTENDER VIVER, a morrer A PRISÃO punição CORREÇÃO PRA FAZER VIVER É PRECISO controlar o loucos

A TOTALIDADE O TOTALITARIO. a totalidade DE UMA FORMA QUE EXISTE. espaço-tempo

esgarçar O CONTROLE NÃO PRECISA MAIS DE UM LUGAR FÍSICO (intituição) O virtual AMPLIFICAÇÃO DOS PRESSUPOSTOS CAPITALISTA distensões FISSURAS DAQUI QUE SE ENUNCIA. DISCURSA TRINCAMENTO. rompimento de fronteiras FRONTEIRAS DOS SABERES O TRABALHO (E A RESPONSABILIDADE POR FAZÊ-LO) ético-estético OS PROCESSOS DA INDIVIDUALIDADE implicam a coletividade UM OLHAR DENTRO DE UM OLHAR MAIOR que admite mais olhares UMA FACE MAIS SINGELA DIANTE DA ARROGÂNCIA DO PENSAMENTO MODERNO. A QUEBRA DA ÂNSIA POR COMPLETEDE.

a polarizabilidade como algo a se medir, incrementando.



15/12 NO MIND  
 WE ARE LIKE CAPTURED DOMESTICATED BIRDS. YOU GIVE US OUR FREEDOM BACK WITHOUT TEACHING US SLOWLY OF THE DANGERS OF LIFE, AND WE KILL OURSELVES IN THE PROCESS INTO FREEDOM. FREEDOM IS A LOT MORE COMPLEX THAN JUST BEING FREE. WE'RE ALL CAPTIVE. IN OUR CAGES, OUR SAFE HOUSES. IN OUR LANGUAGE, OUR SPEECH, THE PRINT. WE HAVE MASSIFIED THINKINGS GOING ON INSIDE OUR HEADS CONSTANTLY. WE'RE BEING FED FORCEFULLY, FOOD THAT'S EASY. WE'RE BEING TAMED. HOW TO DRESS, ACT, THINK, TALK. FREEDOM IS KNOWLEDGE, BUT NOT JUST. FREEDOM IS DYING. NOT PHYSICALLY. 4<sup>TH</sup> DIMENSIONALLY. DYING. LIVING. DYING. LIVING. DYING, TO LIVE. SOMETHING HAPPENED (TO ME). I DIE. SOMETHING NEW HAPPENS TO ME. I LIVE. SPEECH STRUCTURES TIME. SPEECH STRUCTURES TIME. FREEDOM IS KNOWING THERE IS NO KNOWLEDGE. THERE'S ONLY LEARNING, DOING. WHEN I KNOW, I DON'T, I'M TRAPPED. THEN I WANT TO KNOW, AND I GET DEEPER IN THE TRAP. WHEN I DON'T KNOW, I TAKE THE RISK OF LEARNING. WHEN I DON'T KNOW, I DO. WHEN I KNOW. I KNOW. THERE IS AN I. SO I DON'T KNOW. WHEN I DON'T KNOW, I DON'T, THERE IS ONLY KNOW, KNOWING, HAPPENING. FREEDOM IS NOT ABOUT THE TIME TO DO ANYTHING YOU WANT, FREEDOM IS BEING. TO BE WHATEVER IT IS THAT YOU ARE. NOT KNOWING WHO YOU ARE, NOT TELLING THE STORY OF WHO YOU ARE. STORIES. 

21

↳ SENTA A EMOÇÃO SUBINDO EM MIM, ASSUMINDO EM MIM, SOMINDO EM MIM.

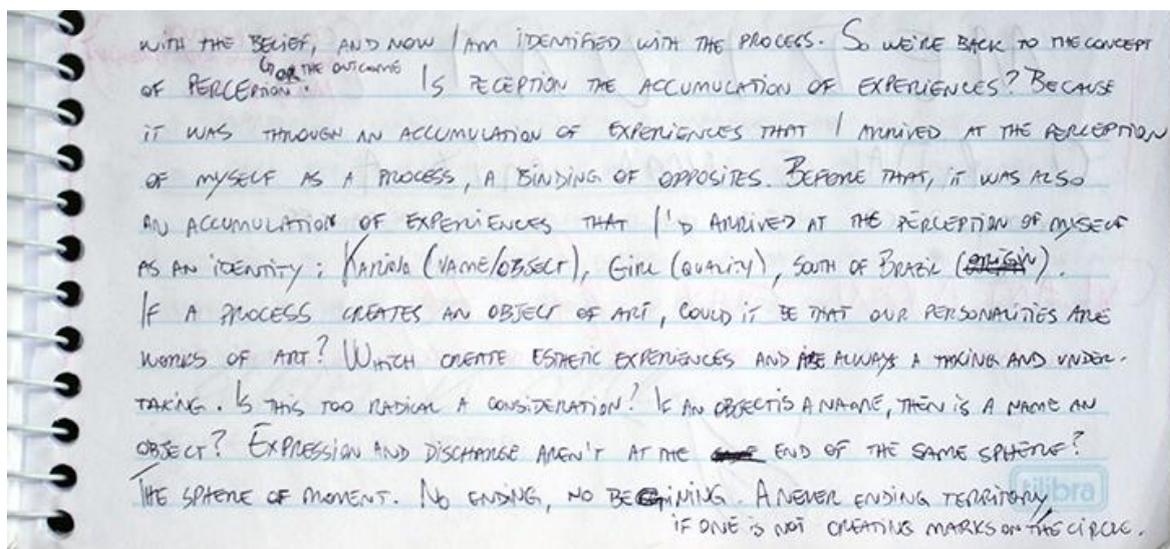
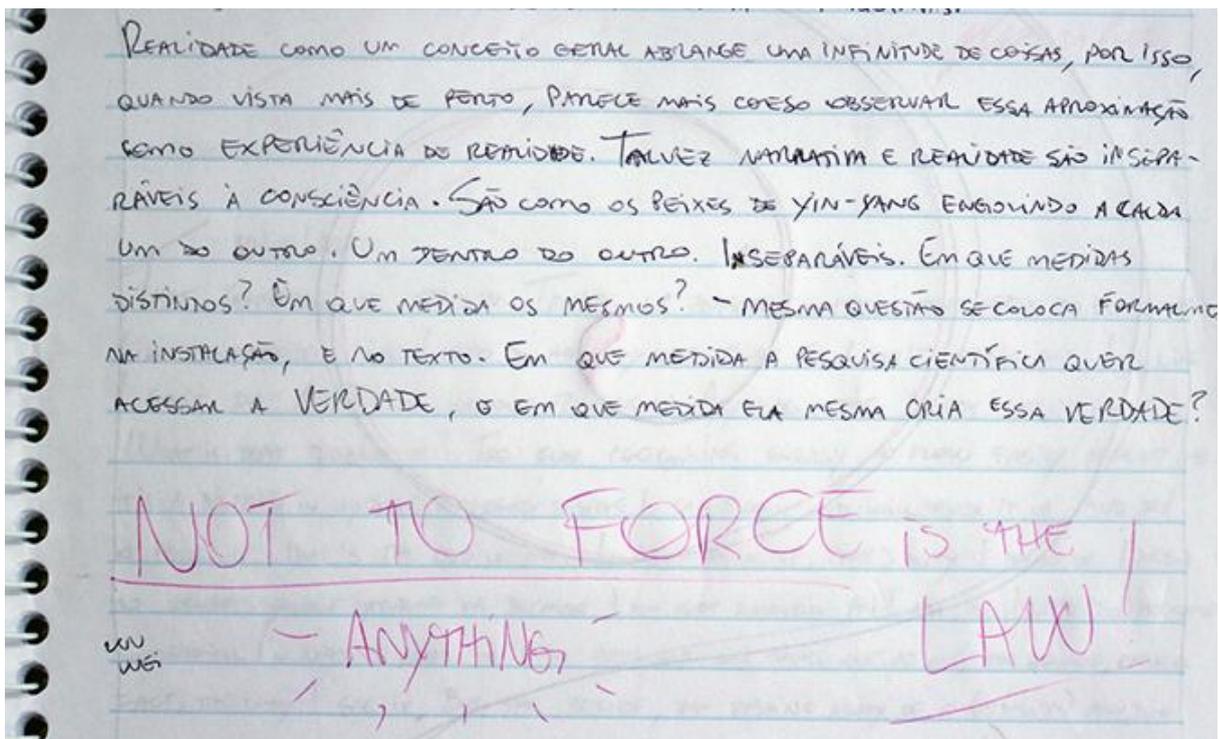
<sup>21</sup> Somos como pássaros domesticados capturados. Você nos devolve a liberdade sem nos ensinar lentamente sobre os perigos da vida e nós nos matamos no processo para a liberdade. A liberdade é muito mais complexa do que apenas ser livre. Estamos todos cativos. Em nossas jaulas, nossas casas seguras. Em nossa língua, nosso discurso, a imprensa. Temos pensamentos massificados acontecendo em nossas mentes constantemente. Estamos sendo alimentados à força, comida que é fácil, informação que é processada. Estamos sendo domesticados. Como se vestir, agir, pensar, falar. Liberdade é conhecimento, mas não apenas. A liberdade está morrendo. Não fisicamente, quadridimensionalmente, morrendo. Vivo. Morto. Vivo. Morrendo para viver. Algo aconteceu (comigo), eu morro. Algo novo acontece comigo, eu vivo. Tempo estruturado de fala. A fala estrutura o tempo. Liberdade é saber que não há conhecimento, há apenas aprender, fazer. Quando eu sei, eu não sei, estou preso. Então, eu quero saber e me aprofundar na armadilha. Quando não sei, corro o risco de aprender. Quando não sei, eu sei. Quando eu sei, "eu" sei. Existe um "eu", então não sei. Quando eu não sei, "eu" não sei, existe apenas saber, sabendo, acontecendo. Liberdade não é sobre tempo para fazer o que você quiser, liberdade é ser. Para ser o que você é. Não saber quem você é, não contar a história de quem você é. Histórias. O discurso criou histórias. A fala é nossa corrente com as paredes dos castelos. Os castelos são as instituições. Coisas gravadas em pedra. Territórios. Costumes. A fala não é apenas a gaiola horrível, é o nosso conforto. Também podemos estar seguros na fala. Então, em uma história que contamos a nós mesmas, não temos que esquecer a história, "nós" apenas temos que morrer. "Isso aconteceu comigo" torna-se "isso aconteceu". É isso que é morrer na 4<sup>a</sup> dimensão, tirar a criação de "você" da equação. Liberdade não é fazer o que você quer, porque o que você quer fazer é o que você acha que deve fazer para se sentir livre.

16/01/2020 - PROJETO SUPER 8 COINCIDÊNCIA COM PROJETO SUPER 8  
 A BRUXA - O ATIVAR EMOÇÕES  
 O MISTÉRIO DA BRUXA, O MISTÉRIO DA IMAGEM - A MATERIALIDADE DA IMAGEM  
 A GRANULAÇÃO DO FILME QUE ADICIONA MISTÉRIO. A GRANULAÇÃO COMO FEITIÇO ACONTECENDO NA IMAGEM. PULSAÇÃO. A PULSAÇÃO DA PROJEÇÃO.  
 LUZES, NUNOS, ESPELOS, MAGIA NA IMAGEM. CORPO FEMININO. CORPO EM ERUPÇÃO.  
 CORPO QUE JOGA FEITIÇO, CORPO QUE LANÇA FEITIÇO. CORPO QUE SENTE. RESPIRA. MOVE-SE.

Tensão  
 conflito SEM SEPARAÇÃO, MAS COM ALGO QUE LIGA  
 [scribble]  
 QUEM FALA? QUEM OZ? QUEM AGE?  
 meu objetivo: CONSTRUIR UM <sup>PRODUTO</sup> OBJETO QUE TRAZ UMA EXPERIÊNCIA MÍSTICA  
 MUDANÇA DE CAMPO  
 happening (NÃO INSTALAÇÃO)  
 PRODUTO ARTÍSTICO  
 DE MONTE SERRA PLÁSTIC STAM  
 METROPOLIS DA VISÃO - ~~STAM~~ BERGKAGE

JANELAS  
 \* PAULA GRITAN 02/08/19, 03 e 04. ♡  
 o raciocínio  
 a técnica = A  
 A ANÁLISE  
 [scribble]  
 silêncio  
 IMAGEM QUE GERA SOM  
 SOM QUE GERA IMAGEM  
 O CINEMA É O SEGREDO DE CADA CINEASTA.  
 KENNETH YOUNGER <sup>cinema libertação</sup> "OMAGAO CINEMA"  
 MARTIN ARONAUZ / FERNANDA PESSOA (FILME MISTURA)





22

<sup>22</sup> A percepção é o acúmulo de experiências? Porque foi através do acúmulo de experiências que cheguei à percepção de mim mesmo como um processo, uma ligação de opostos. Antes disso, foi também um acúmulo de experiências que cheguei à percepção de mim mesma como identidade: Karina (nome / objeto), menina (qualidade), sul do Brasil (origem). Expressão e descarga não estão no fim da mesma esfera? A esfera do movimento. Sem fim, sem começo. Um território sem fim, se não se está criando marcas no círculo. Criar marcas na esfera do movimento para poder pegá-la seria o processo de identificação? Veja, ainda é um processo. A esfera se move independentemente das tentativas de controlar seus movimentos.

MESTRADO FAP  
 JANEIRO 2019  
 UMA EXPERIÊNCIA VÍDEO-ARTÍSTICA DE CINEMA  
 "ZEFANA" - UMA INVESTIGAÇÃO ÍNTIMA E ARTÍSTICA DO MÍSTICO FEMININO REPRESENTADO NA FIGURA DA BRUXA.  
 WISE WOMEN  
 HISTÓRICO: BOOK OF SAMUEL (um dos 1<sup>os</sup> registros) AS DEPENDO SOCIALMENTE DO GÊNERO DO FEMININO  
 THE WITCH OF ENDOR  
 WOMEN WHO WORKED WITH WITCHCRAFT, OR: HEALERS THE UNKNOWN.  
 THE HUNT OF WITCHES IN THE 16<sup>TH</sup> AND 17<sup>TH</sup> CENTURIES WERE TOWARDS WOMEN WHO WERE THOUGHT TO BE IN CONTACT WITH THE DEVIL AND FILLED WITH WISDOM.  
 GERMANY HAD THE HIGHEST WITCHCRAFT EXECUTION RATE BECAUSE OF THE HYSTERIA CAUSED BY  
 !!! MALLEUS MAIFICARUM WRITTEN BY GERMAN DOMINICANS LIKELY SPURRED WITCH MANIA TO GO VIRAL  
 "THE HAMMER OF WITCHES" AKA, A GUIDE TO HUNT, IDENTIFY AND INTERROGATE WITCHES. - GENDER = WOMAN.  
 2<sup>ND</sup> BEST SELLER AFTER THE BIBLE (AT THE TIME)  
 → THE BOOK OF SHADOWS  
 → THE WITCH CULT IN WESTERN EUROPE - MARGARET MURRAY  
 WITCHCRAFT: THE CRAFT OF THE WISE AS A RELIGION.  
 PAGANISM CAME FROM THE CELTS' CULT/WAY OF LIVING WHICH LATER BECAME COLLECTIVELY KNOWN AS WITCHCRAFT IN THE MEDIEVAL PERIOD. PACT WITH THE DEVIL

QUALQUER FEMININO QUE VIM CONTRA O FEMININO QUE ME FOI IMPOSTO, ME ENCANTA.  
 E SÃO MUITOS  
 O FEMININO QUE SE ENCONTRA COM O QUE ME FOI IMPOSTO ME DESCOMFORTA. 02/04/19

O QUE É SER BRUXA? < como é visto  
 O QUE EU QUERO MOSTRAR? < como eu vejo  
 FAZER SENTIR? < FAZER SENTIR?  
 NÃO QUERO MOSTRAR, MAS FAZER SENTIR  
 ALÉM DA MOSTRAÇÃO MANIPULADORA  
 FAZER SENTIR O QUE? A BRUXA COMO NATUREZA  
 "VOCÊ TAMBÉM É BRUXA" NATURAL  
 > UM RETORNO AO ESSENCIAL <  
 \* A SABEDORIA INTERNA  
 \* O DIVINO FEMININO É MASCULINO  
 NÃO QUERO DEMONIZAR O HOMEM BRANCO E SUA DOMINAÇÃO SOBRE O FEMININO E O MISTERIOSO. QUERO ELEVAR AS POTENCIALIDADES DO FEMININO E DO MASCULINO

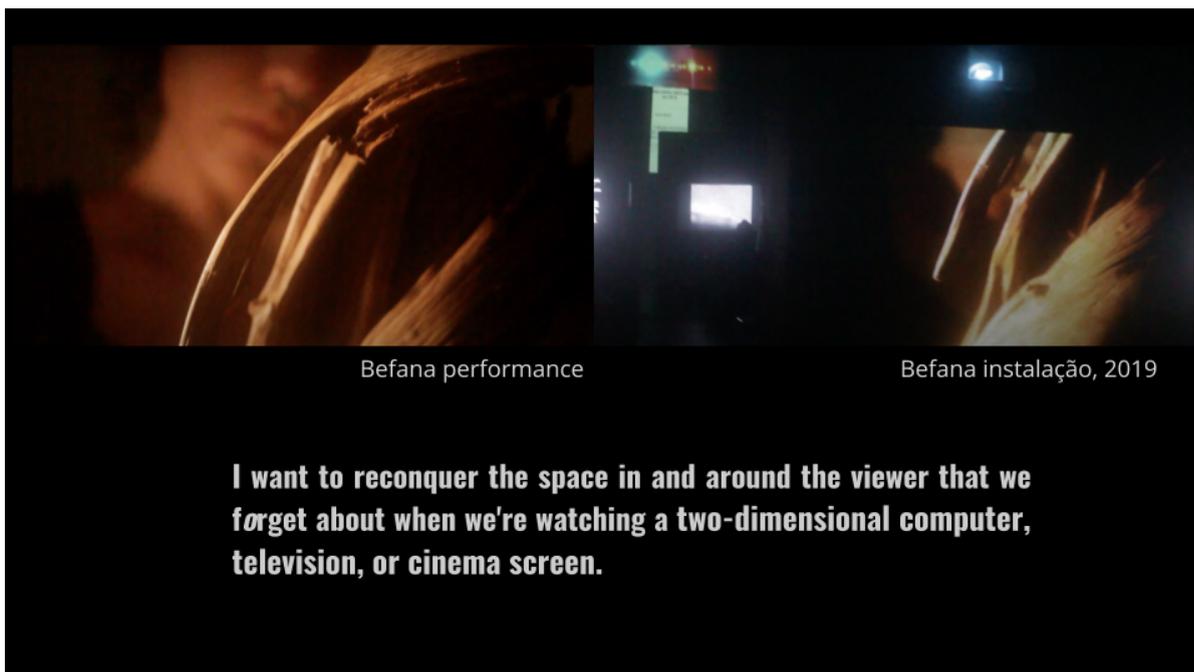
O DOMÍNIO (DE SI) VEM A PARTIR DE SI MESMO  
 NÃO EXISTE DOMINAÇÃO OU CONTROLE SE HOUVER AUTO-DOMINAÇÃO.  
 DOMINAÇÃO DE UM CONHECIMENTO ESSENCIAL DE SI (DA VIDA)

o ritual  
 rezamentos RITMO  
 RITO



23

<sup>23</sup> Você está tentando escapar intencionalmente do quadro em desafio ao formalismo? Pipilotti: Faz parte da tentativa de evitar que a imagem em movimento seja reduzida ao quadrado plano da tela.



Befana performance

Befana instalação, 2019

**I want to reconquer the space in and around the viewer that we forget about when we're watching a two-dimensional computer, television, or cinema screen.**

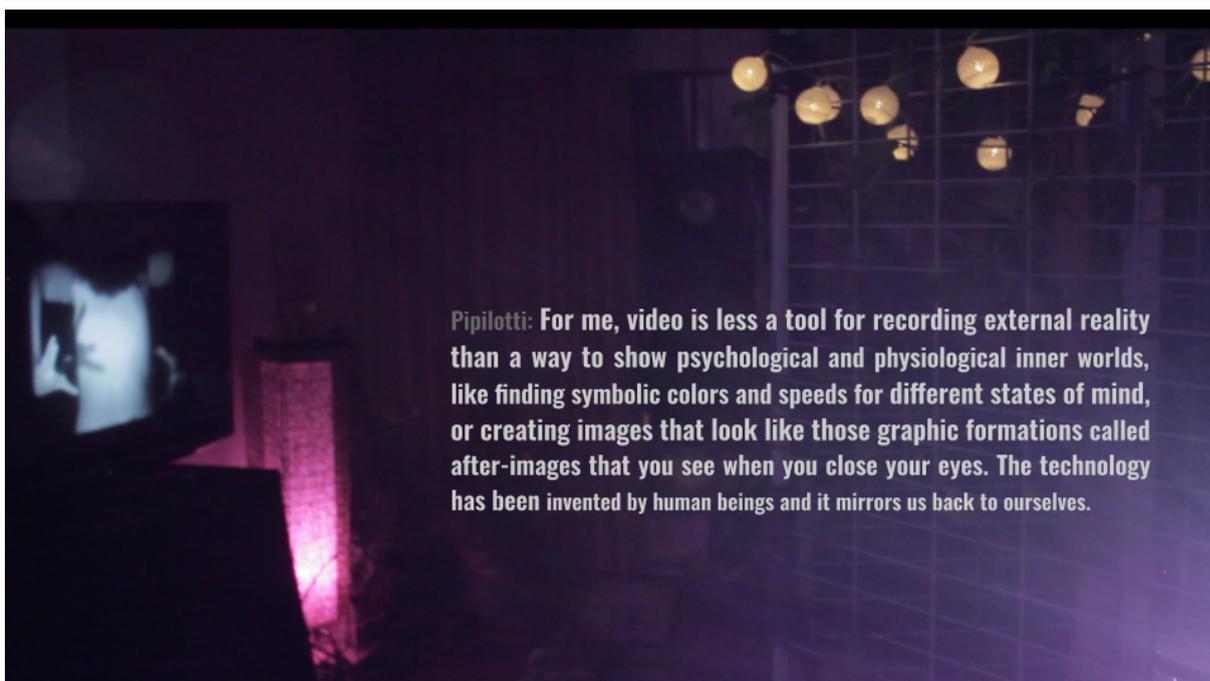
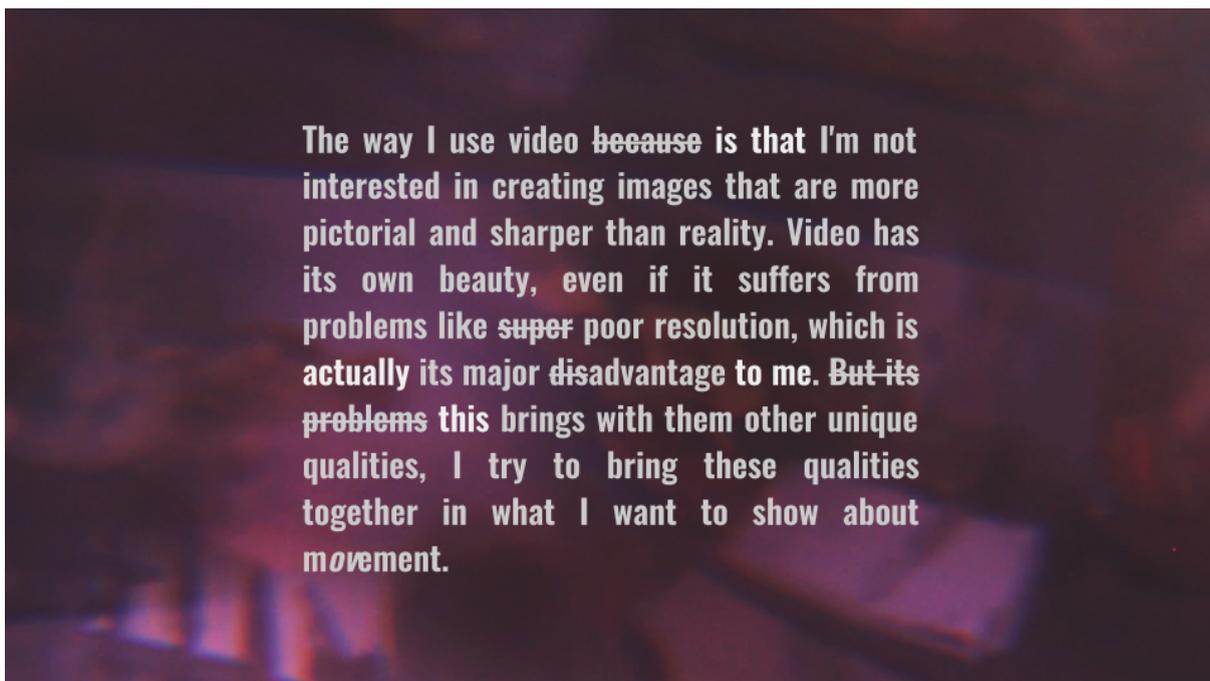


**Pipilotti:** I'm concentrating mainly on the videos' content. The first things that come to me when I make a work are the image and the sound. Only then do I think about how I want it to be seen.

**Doug:** *The video's distorted pixels and color lines are visible in your work. The images seem to inhabit a world of electricity where colors switch and shift*

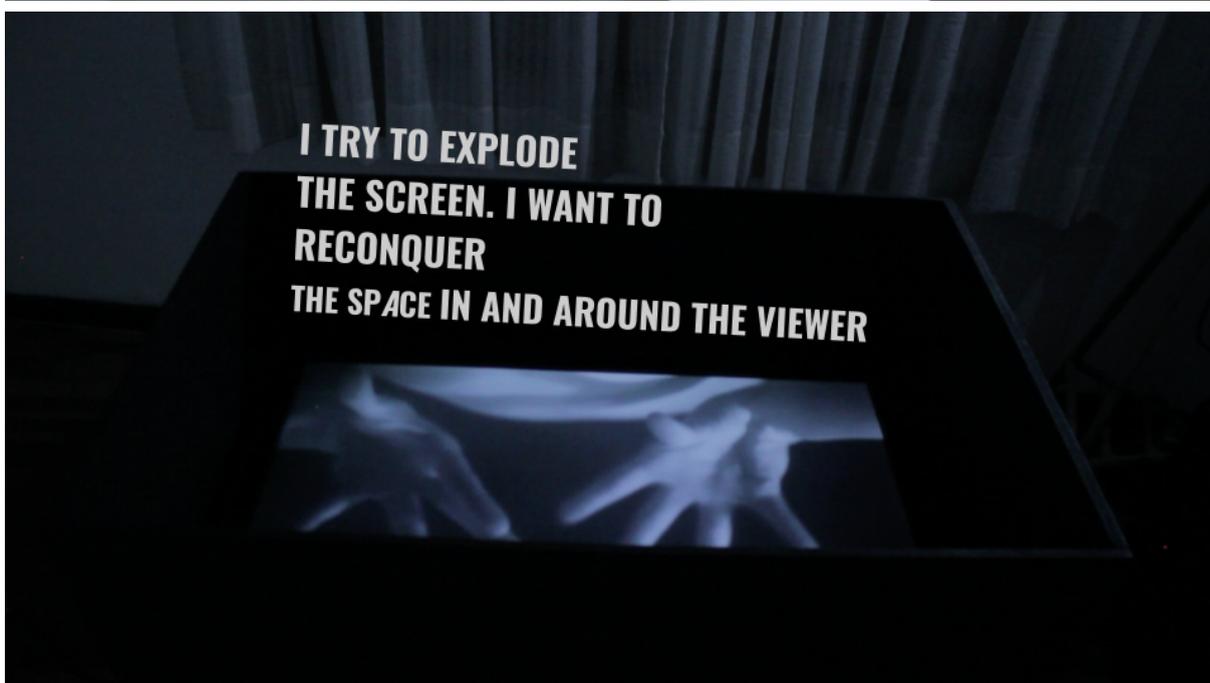
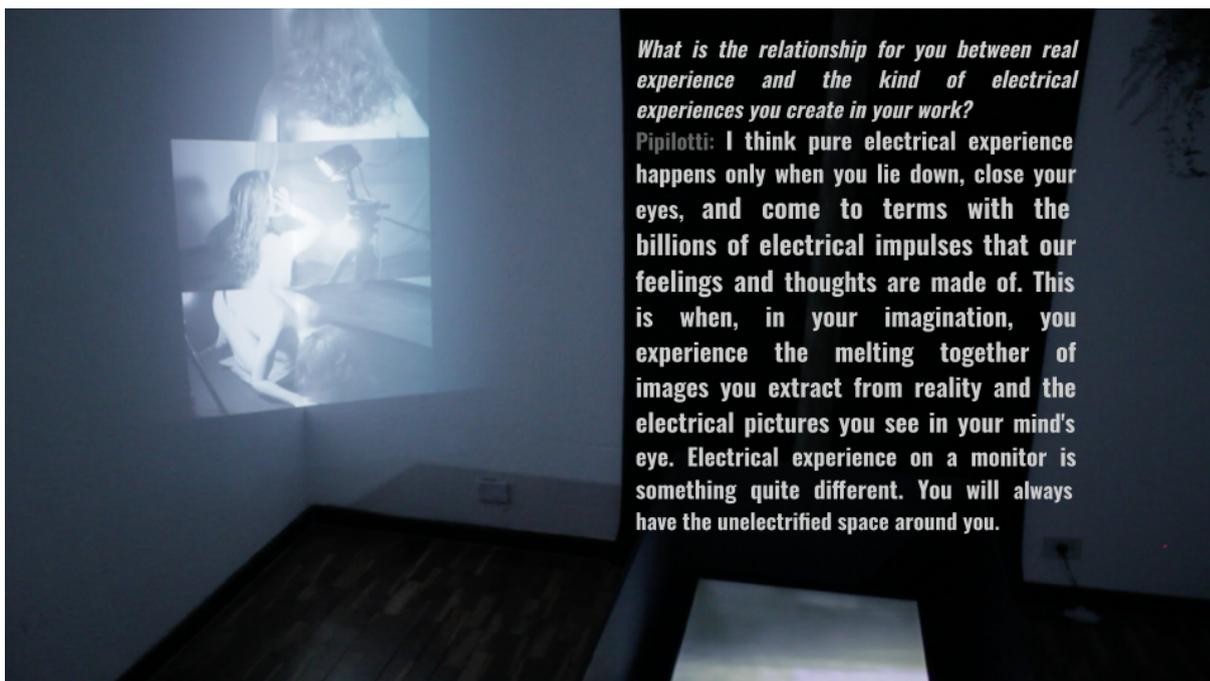
Benzedeira, 2019

<sup>24</sup> Quero reconquistar o espaço dentro e ao redor da espectadora, que esquecemos quando assistimos a um computador bidimensional, televisão ou tela de cinema. Pipilotti: Estou me concentrando principalmente no conteúdo dos vídeos. As primeiras coisas que me ocorrem quando faço um trabalho são a imagem e o som. Só então penso em como quero que seja visto. Doug: Os pixels distorcidos e as linhas coloridas do vídeo são visíveis em seu trabalho. As imagens parecem habitar um mundo de eletricidade onde as cores mudam e mudam.



25

<sup>25</sup>A maneira que utilizo o vídeo é ~~porque~~ **que** não estou interessada em criar imagens mais pictóricas e nítidas do que a realidade. O vídeo tem sua própria beleza, mesmo que sofra de problemas como resolução ~~super~~ baixa, o que **na verdade** é sua maior ~~des~~vantagem para mim. ~~Mas seus problemas assim~~ trazem consigo outras qualidades únicas, tento reunir essas qualidades no que quero mostrar sobre movimento. Pipilotti: Para mim, o vídeo é menos uma ferramenta para registrar a realidade externa do que uma forma de mostrar mundos internos psicológicos e fisiológicos, como encontrar cores e velocidades simbólicas para diferentes estados de espírito ou criar imagens que se parecem com aquelas formações gráficas chamadas pós-imagens que você vê quando fecha os olhos. A tecnologia foi inventada por seres humanos e nos reflete de volta a nós mesmas.



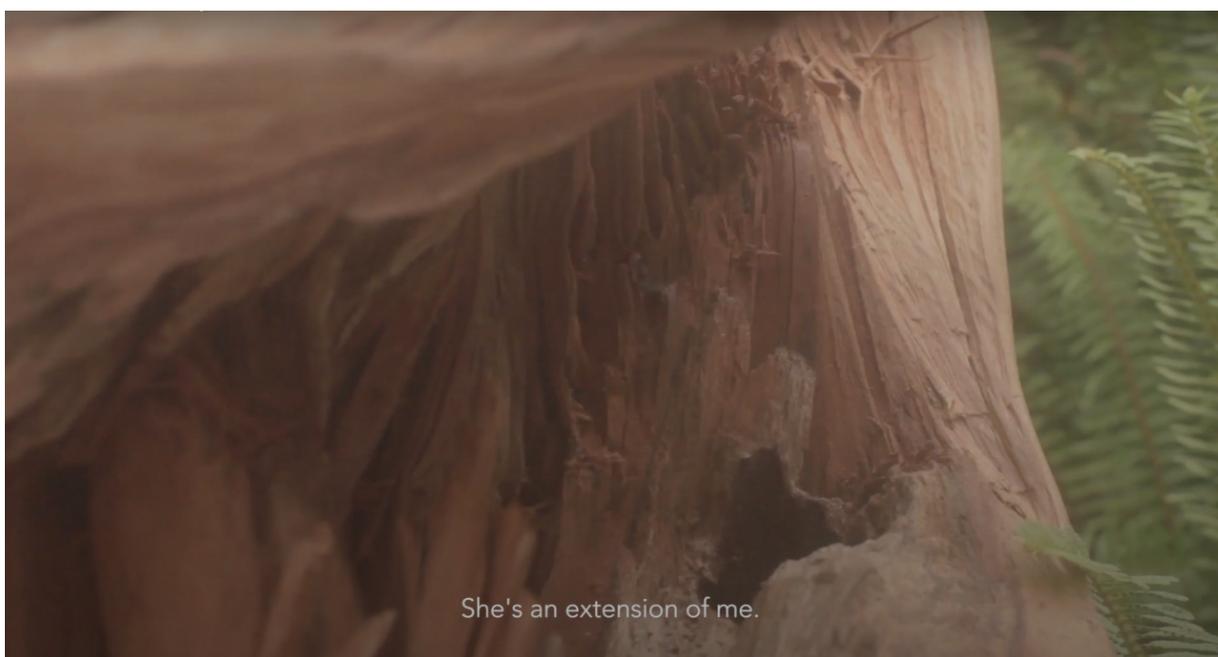
26

<sup>26</sup> Qual é a relação para você entre a experiência real e o tipo de experiências elétricas que você cria em seu trabalho? Pipilotti: Acho que a experiência elétrica pura acontece apenas quando você se deita, fecha os olhos e aceita os bilhões de impulsos elétricos dos quais são feitos nossos sentimentos e pensamentos. É quando, em sua imaginação, você experimenta a fusão de imagens que extrai da realidade e as imagens elétricas que vê em sua mente. A experiência elétrica em um monitor é algo bem diferente. Você sempre terá o espaço não eletrificado ao seu redor. TENTO EXPLODIR A TELA. EU QUERO RECONQUISTAR O ESPAÇO DENTRO E AO REDOR DA ESPECTADORA.

## 1.2 Ritual *de* Bruxaria

Segundo a definição de Huizinga (1980, p. 77), um jogo depende de um círculo mágico, um espaço definido onde crenças da realidade são suspensas ou alteradas de acordo com as regras de uma nova realidade. No círculo mágico é possível perceber enlaces entre dados do real cotidiano e dados imaginários. São nesses lugares que cria-se o jogo, a experiência de uma outra realidade; uma que difere da realidade cotidiana por conter elementos para além dela, ao mesmo tempo em que se alinha com essa realidade cotidiana, por exclusão ou inclusão de suas regras.

Desta forma, observamos o ritual de bruxaria como as regras de um jogo dentro do círculo mágico de Huizinga. O ritual trabalha seus afetos em nível vibracional e, como discutido por Alan Alanna Watts em seu ensaio "*The Joyous Cosmology*" (1962), não há diferenças entre o físico e o mental, eles são constituídos de energia, e energia não é uma *coisa*, como a madeira de uma árvore não é a *coisa* da árvore, mas a árvore & a madeira são uma mesma vibração, estão em conjunto em sua existência, em sua fisicalidade. A madeira não é uma coisa, mas um conjunto de fibras que vibram, se contorcem, se movimentam em suas particularidades até formar o tronco da árvore que vemos.



"*Befana*", Karina João Buzzi, vídeo, 2019

A narração que se desenrola junto às imagens do curta-metragem documentário "Befana", e que trata sobre um tronco de madeira, coloca uma fabulação da peça, contando de que maneiras vejo as fibras desta árvore como extensões de mim. Com isso, podemos olhar para o documentário como se fosse um lugar similar ao círculo mágico. O vídeo mostra e faz soar (*som*) o processo ritualístico de acabamento da escultura, enquanto cria sobre esse objeto uma fantasia e um percurso alquímico que tenta transformar aquele tronco em bruxa. Por características que buscaram uma imagem sobre essa madeira que vazava sua substância material, é possível me aproximar da ideia de que da prática hermetista ao teatro alquímico de Artaud: "todas as alquimistas sabem que o símbolo alquímico é uma miragem" (2006, p. 50).

Observamos esse parecer contemplando outros pensamentos em torno do objeto, sua substância, seu uso, e aquilo que transborda suas qualidades físicas. Se digo: "Isto é uma cadeira", é mesmo? Se olharmos mais a fundo, não é isso somente, "cadeira" é o que friamente estampamos nesse objeto. A função e valor deles são estampados pelas projeções da nossa imaginação. A realidade já não é imaginada? *Ce n'est pas une chaise*. Imaginamos um copo, metáfora de Buñuel em "Cinema Instrumento de Poesia" (1983), e substituímos a palavra "copo" para "corpo". Para uma neo realista, diz Buñuel, o corpo é só um corpo, mas quando contemplado por outra individua o mesmo corpo pode ser outras mil coisas. Ninguém vê o corpo da mesma maneira, mas como seus desejos e estado mental veem. Se o realismo é um desejo, a neo realista exprime o seu desejo sobre o rótulo de realidade. O desejo de Buñuel é de que a fazedora de filmes<sup>27</sup> (ou a contadora de histórias) exalte as convenções ilusórias que dominam uma chamada "realidade", causando dúvida na ordem predominante, sem oferecer solução. Para tanto, é preciso da fazedora de filmes e da espectadora uma disposição de "sujeita de experiência", conceito de Heidegger, observado e comentado por Larrosa:

[...] Não uma sujeita que permanece sempre em pé, ereta, erguida e segura de si mesma; não uma sujeita que alcança aquilo que se propõe ou que se apodera daquilo que quer; não uma sujeita definida por seus sucessos ou por seus poderes, **mas uma sujeita que perde seus poderes precisamente porque aquilo de que faz experiência dela se apodera** (LARROSA, 2002, p. 25, grifos meus).

---

<sup>27</sup> Este conceito busca aqui se diferenciar da "cinegrafista" que está ligada mais exclusivamente à operação da câmera, e da "realizadora" ou "cineasta" que se direcionam ao vocabulário do cinema de indústria.

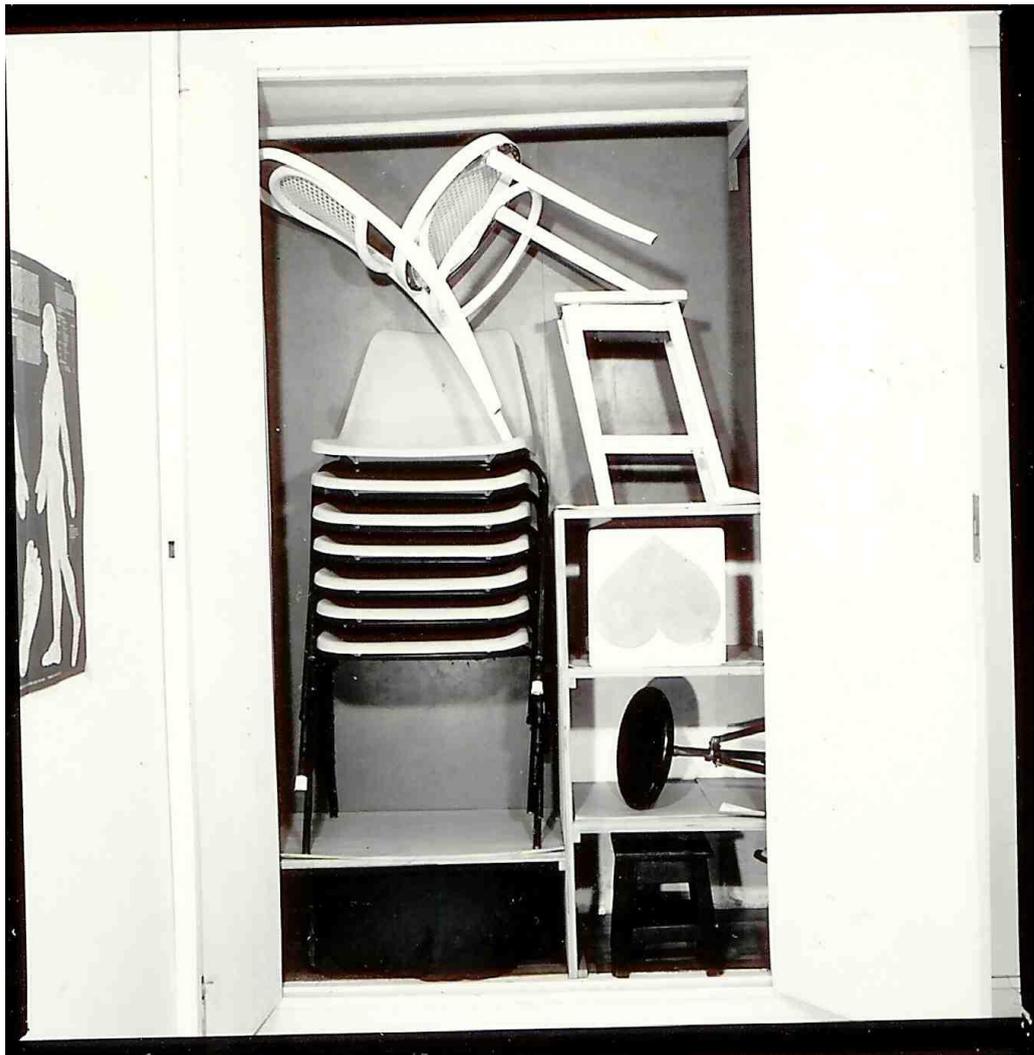
Assim, o ritual de bruxaria pode se colocar como uma maneira de jogar, ou brincar (*play*), com uma realidade sobreposta por diversos elementos que se somam à experiência.



"One and three chairs", Joseph Josephina Kosuth, exposição, 1965.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Utilizando uma cadeira, a foto da mesma cadeira e uma descrição do dicionário sobre a palavra "cadeira", esta obra conceitual de Kosuth explora a relação entre linguagem, imagem e referente.



"Armário de mim", Leticia Letício Parente, vídeo, 1975.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Neste trabalho audiovisual, Leticia Letício nos mostra uma série de objetos de sua casa, e até mesmo pessoas de sua família, dispostos dentro de um armário enquanto há uma fala cujo refrão diz "eu, armário de mim". Estes objetos e gestos do cotidiano revelam, segundo a artista, uma "arqueologia do tempo presente" (PARENTE, 2014).

## 2. A PRESENÇA

Uma aproximação central entre teatro, performance e *happening* é a presença do corpo, o corpo humano, o aqui-agora sem o olhar tardio e recapturado da máquina. A grande diferença dessas para o vídeo é justamente a presença do corpo físico humano, que já não existe quando exibido pelo vídeo. Entretanto, aqui entortei essas aproximações para ver a imagem projetada igualmente como um corpo, um corpo performativo que presentifica expressão e forma. Vejo um ato performativo não só através do corpo-Karina, mas similarmente, através do corpo de "Coincidentia Oppositorum" quando instalado, através dos elementos disponíveis para composição e exibição, como projetores e televisores. É nos espaços de hibridismo que estão a Performance, o Cinema Expandido e o *Happening*, e no mesmo lugar está a instalação que *aconteceu* no decorrer desta pesquisa e as perspectivas sobre ela. É importante dizer que são conceitos que estão servindo para que eu possa fazer a leitura do meu trabalho nesta ocasião, aproximando a teoria posteriormente à práxis.

Como podemos pensar em um corpo que se cria com a captação e exibição de imagem em movimento? Primeiro, devemos perceber o corpo como algo para além da cabeça-tronco-membros em que culturalmente estamos programadas, e vê-lo como *uma coisa por onde se deixa passar algo* - ideia retirada do conceito de "Corpo sem Órgãos" criado por Artaud e retomado por Deleuze e Guattari, que busca desconstruir nossa noção de sujeito. O CsO propõe:

Por que não caminhar com a cabeça, cantar com o sinus, ver com a pele, respirar com o ventre, Coisa simples, Entidade, Corpo pleno, Viagem imóvel, Anorexia, Visão cutânea, Yoga, Krishna, Love, Experimentação. Onde a psicanálise diz: Pare, reencontre o seu eu, seria preciso dizer: vamos mais longe, não encontramos ainda nosso CsO, não desfizemos ainda suficientemente nosso eu (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 11).

Nos desfazer de nosso eu pode ser deixar-nos dissolver em nosso entendimento de corpo como nossa carne e identidade, pode ser identificar-se em tudo e em nada ao mesmo tempo, em humano, em máquina. Através das reconfigurações de um corpo dilacerado por planos em um filme, o audiovisual nos possibilita um espaço de desmaterialização e



"*Coincidentia Oppositorum*", fotografias da instalação, 2020

descompartimentação de nossa percepção de nós mesmas. Um dispositivo<sup>30</sup> que recria nossa capacidade de projeção imagética, o audiovisual nos possibilita a compreensão das próprias habilidades, "fora" do que seria o pensamento objetivo, a partir da experimentação. Algo que Fabião coloca em seu "programa performativo" - ainda que sua fala seja a partir da performance, não do audiovisual - a pontuar que o CsO sugere: "programa é motor de experimentação porque a prática do programa cria corpo e relações entre corpos; deflagra negociações de pertencimento; ativa circulações afetivas impensáveis antes da formulação e execução do programa." (FABIÃO, 2013, p. 4).

A performance é a arte do corpo e da presença, Renato Renata Cohen discorre em profundidade sobre as diferenças entre ela e *happening* - ainda que essas diferenças sejam instáveis - e, muito resumidamente, explica que a performance pode ser um *happening* com inclinação estética. Todavia, a autora descarta a ideia de que um vídeo possa caracterizar uma performance. Este é o ponto no qual as proposições de performance e *happening* são torcidas para que operem sobre a imagem produzida através de um ato performativo *para* a câmera que ganha corpo com os aparelhos de exibição.

A partir dessa primeira definição, podemos entender a *performance* como uma função do espaço e do tempo  $P = f(s, t)$ ; para caracterizar uma *performance*, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local. Nesse sentido, a exibição pura e simples de um vídeo, por exemplo, que foi pré-gravado, não caracteriza uma *performance*, a menos que este vídeo esteja *contextualizado* dentro de uma seqüência maior, funcionando como uma *instalação*, ou seja, sendo exibido concomitantemente com alguma atuação ao vivo (COHEN, 2002, p. 28).

É assim que posso dizer que a *aparição* daqueles vídeos foi uma ação performativa daqueles objetos: considero a imagem exibida como performer, a partir do corpo dos dispositivos de exibição (projetores e televisores) e a instalação como *happening*, pois o contexto dos aparatos disponíveis para a exibição, além do contexto de pandemia global no ano de 2020, transformaram a experiência desta instalação. A performance *para* a câmera

---

<sup>30</sup> "Generalizando posteriormente a já bastante ampla classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e - por que não - a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos uma primata - provavelmente sem se dar conta das consequências que seguiriam - teve a inconsciência de se deixar capturar." (AGAMBEN, 2009, p. 40).

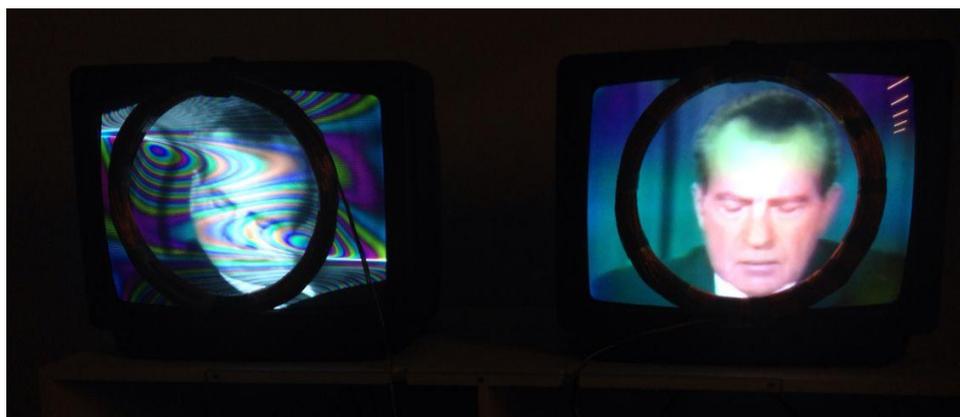
como se criasse uma possibilidade de extensão de um pensamento humano para o pensamento máquina, da performance humana para a performance máquina; a imagem projetada como performance, e não somente o corpo físico humano.



"TV Buddha", Nam Maria June Paik, instalação, 1984

Nam Maria June Paik entendeu a relação entre arte, tecnologia e vida nos anos 60, e pode nos servir aqui como uma boa aproximação da ideia da imagem como performer e dos dispositivos de exibição como os corpos físicos desta performer imagem, por exemplo: *TV Buddha* (1984), em que uma câmera capta e transmite ao-vivo a imagem de uma estátua de Buddha sentada logo a sua frente, mas o ângulo fotográfico e o aparelho de TV que exibe a imagem criam uma outra Buddha, um outro corpo; ou, os televisores que transmitiam o rosto em *close-up* da ex-presidente americana Nixon podem ser vistos como corpos, contorcendo um segundo corpo, o de Nixon, com a presença de ímãs posicionados em um formato cilíndrico em frente à tela do televisor de tubo.

A imagem projetada pode ser performance da mesma maneira que o corpo humano é performativo na medida em que o dispositivo de exibição dá corpo à imagem. Dito de outra maneira, o formato permitido tanto pelo objeto de exibição quanto o lugar onde esse está



"Nixon", Nam Maria June Paik, instalação, 1965

posicionado interferem na recepção sensitiva dos corpos humanos. Não estou supondo que a imagem de um ou qualquer vídeo é ato performativo no instante em que é reproduzida, mas que a imagem que se cria do material de audiovisual em conjunto com os aparelhos de projeção pode ser vista como uma performance-máquina, ela pode se tornar performance ao contar com essa conjugação da imagem e som a partir dos aparelhos, que se combina com a arquitetura do espaço de exibição e possivelmente outros objetos dispostos, gerando um *acontecimento*.

Os espaços primeiramente considerados para a exibição tratavam-se de apartamentos/casas, ruas e arquiteturas abandonadas - a exemplo, as performances dos "festivais de apartamento", um evento sem curadoria organizado por Ludmila Ludmilo de Almeida Castanheira em conjunto com outras artistas que realizam suas práticas performáticas em lugares não legitimados como espaço de arte e, apesar do nome, não necessariamente ocorrem em apartamentos. Não há iniciativa pública ou privada, o que move estes festivais é *a pura vontade das pessoas de fazer e ver performance*<sup>31</sup>. A apresentação de "Coincidentia Oppositorum" aconteceu em dois únicos dias: 30 e 31 de outubro de 2020, véspera e dia das Bruxas, e se deu somente em meu apartamento, a partir do convite de 16 pessoas que puderam entrar com horário pré estabelecido - preferivelmente sozinhas, ou em no máximo três pessoas - por cerca de 20 minutos. Essas foram medidas de prevenção tomadas devido ao Coronavírus, e que estabeleceram uma relação ainda mais ritualística e

<sup>31</sup> CASTANHEIRA, Ludmila de Almeida. **Maringá recebe o evento itinerante de performances Festival de Apartamento.** Site Enjoy Maringá. Disponível em < [http://www.enjoymaringa.com.br/noticias/detalhe\\_noticia/941/maringa-recebe-o-evento-itinerante-de-performances-festival-de-apartamento.html](http://www.enjoymaringa.com.br/noticias/detalhe_noticia/941/maringa-recebe-o-evento-itinerante-de-performances-festival-de-apartamento.html) > Acesso em: 18 jan. 2021.

misteriosa às convidadas, que permaneciam de máscara dentro da instalação e participavam daquela presença à sua maneira. Ao final da visita de 20 minutos eu entrava na instalação e brevemente conversava com as participantes sobre suas experiências. Muitas convidadas me ensinaram a ver a instalação a partir dessa interação, e cada uma conduziu seu próprio percurso. Algumas deitavam no chão, outras se ajoelharam em frente à Benzedeira, outras tinham que projetar seu corpo sobre uma das imagens para poder assistir, outras se sentiram incomodadas com a disposição de certas imagens, ou perturbadas por elas. A situação de tempo e individualidade estabelecida pelo contexto caracterizaram uma experiência que, ao meu ver, pode se aproximar de uma consulta com oráculos<sup>32</sup>, por exemplo, onde a participante entra sozinha, conversa com as entidades (que aqui são trazidas pelos vídeos) e deixa o espaço em um tempo determinado, sendo acompanhada por uma condutora que a leva até a porta e a busca de volta no tempo previsto.

Uma forte característica que define o *happening* é uma postura anarquista diante de convenções da arte e da vida, assim, podemos especular que esse conceito contraria um produto-mercado que se coloca em relação a um encaixe social, por exemplo: ditando que um produto é "x", e se encaixa no mercado "x", como uma tentativa de controle sobre personalidade e preferências das pessoas, um controle sobre os corpos, que viram meros consumidores e perdem o lugar de potenciais participantes. Aqui, e em tantas outras experiências que procuraram distanciamento desse caráter mercantilista, os corpos se colocam diante da imagem, nessa postura a imagem deixa de ser representação bidimensional e passa a ser e produzir presença.

---

<sup>32</sup> Em meu cotidiano, realizo leituras de oráculos para consultas que são oferecidas a pessoas próximas, como amigas, familiares ou conhecidas, e utilizo cartas de baralho Lenormand e Runas. As cartas ou as Runas não dão mensagens objetivas, mas a partir de conexões das perguntas da leitora com as imagens oferecidas pelo oráculo, é possível pontuar certas características comportamentais que estão relacionadas com a situação em questão. A elucidação de algum ponto é operado apenas pela consultante, pois é no mundo interior da participante que acontecem as transformações alquímicas.



*"Coincidentia Oppositorum"*, fotografia da instalação, 2020

## 2.1 PERFORMANCE & CÂMERA

A performance, como o cinema expandido e o happening, se trata de acoplamentos, nenhum conceito é estável em suas combinações, cabe à disposição sobre o objeto as definições que serão abordadas em relação a ele. Nesta pesquisa, a performance é vista aproximada do ritual, algo que foi profundamente investigado pelas autoras Renato Renata Cohen e Richard Ricarda Schechner. Ela pode ser: uma variação do *happening*, movimento que aconteceu nos anos 60, nos Estados Unidos e Europa, e que buscou nas apresentações de *não-arte* (KAPROW, 2008) um elemento estético - observação de Cohen (2002) - se consolidando nos anos 70 e no Brasil no final da mesma década; ou uma variação a partir de práticas ritualísticas de povos nativos, como observou Schechner (2003), ou ainda do teatro de Artaud (2006) e a busca por uma arte total. Caracterizada por um hibridismo de conceitos e metodologias artísticas, aqui, percebemos a performance como aquela que é "programa performativo" (FABIÃO, 2013): o conjunto de ações de conceito previamente estipulado, embora, sem ensaio, e realizado na hora e no espaço do corpo físico humano presente - então, a representação não é performance? Se o Schechner considera tudo performance, então posso partir daqui como possibilidade de olhar para o meu trabalho como performance? O ato performativo se trataria de uma metodologia? Utilizada para criação da imagem que eu produzo, que é estruturada, estudada e ensaiada anteriormente à apresentação. Ambas, nesta pesquisa, estão em relação a um movimento que se direciona para a câmera ao invés do público.

Quando a Sony portapak chega ao mercado no final dos anos 60 - a primeira câmera de vídeo portátil, que possibilitava regravar diversas vezes utilizando a mesma fita magnética e que possuía um gravador de áudio conectado em seu corpo -, a performance, e tantas outras áreas dentro e fora do campo das artes, ganham uma nova forma de pensar seus movimentos. Nesse período de ebulição das mobilizações sociais e artísticas nasce a possibilidade de internalização, de uma investigação de si, pelas qualidades que a máquina possuía: era leve, o que permitia sua manipulação muito próxima do objeto investigado; era relativamente acessível financeiramente (mais do que qualquer outra câmera na época, por sua capacidade de reutilização das fitas); e era portátil não só na captação de imagem, mas de som.

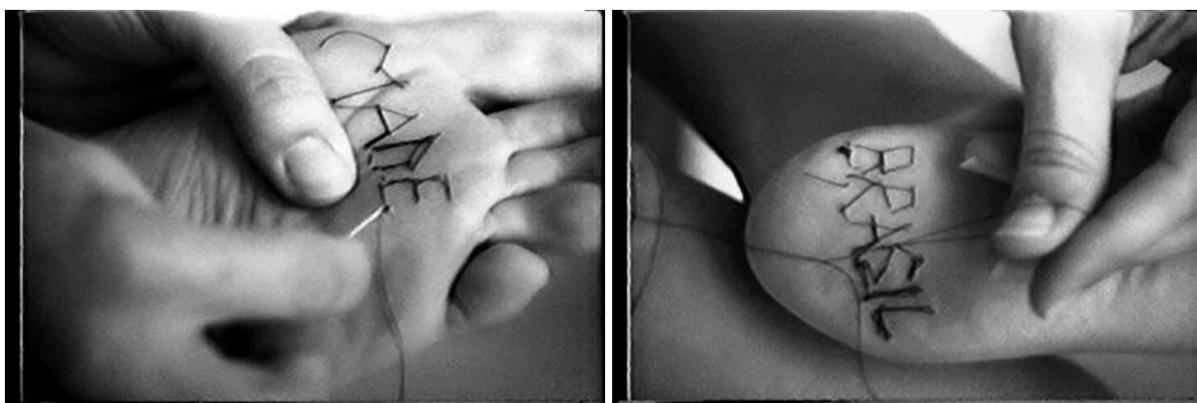
Com o advento das experimentações em vídeo iniciadas com a Portapak, chegamos às modalidades que se desenvolveram a partir dali: a videoperformance e o registro de performance. A diferença entre eles é a disposição da câmera sob a performance: se é mais importante o olhar do público sobre a performance, ou mesmo se o uso do dispositivo vídeo é indispensável para a performance como ela é vista no seu momento presente, então estamos diante de um registro, se assistimos ao vídeo dessa apresentação; quando a performance é realizada a partir do uso do vídeo, e pensa seus elementos como composição da produção de sensações - como as performances de Nauman -, se trata de videoperformance, pois a artista pensa a duração da fita e a posição da câmera como elementos em sua apresentação e não há público, ou o olhar do público é secundário à câmera.

Várias artistas iniciaram seus registros e videoperformances a partir do uso da película de super 8mm, que chegou em 1965, um pouco antes do vídeo tape da Portapak, e era um tipo de câmera de filme mais acessível do que as câmeras operadas no cinema ou na televisão em seu período. Sua característica era ser utilizado por amadores para "filmes de família", algo que Jonas Joana Mekas vai transformar em sua ferramenta artística, por exemplo. Artistas como Pipilotti Pepe Rist nos anos 80 e Bruce Brucelina Nauman nos anos 60, utilizaram esse tipo de câmera em meio às suas investigações, mas abandonaram seu uso para dar lugar à nova tecnologia do vídeo, que para Rist continha elementos plásticos característicos enquanto para Nauman exaltavam o aqui-agora, pois a artista utilizava todo o tempo corrido da fita, que permitia 60 minutos de gravação (SHARP, 2013).

Tomo o ato performativo concebido aqui como uma performance *para* a câmera, na medida em que o meu movimento não pensava um público ao vivo, mas o olhar da câmera. Ainda, esse olhar não se deu apenas durante a gravação, mas também na montagem, no sentido de que eu sempre deixava que a imagem guiasse o encadeamento dos cortes. A imagem como algo que eu não poderia dizer com palavras, ou sem a câmera, e não é somente a partir dela que vou compreender a linguagem do meu corpo dentro desta investigação, mas através da projeção dessa imagem que a câmera captou.

Em busca de exemplos, olhamos para 1975, quando Letícia Letício Parente, uma experimentadora baiana, costura com agulha e linha a mensagem "*Made in Brasil*" em seu pé. Este vídeo pode facilmente se caracterizar como videoperformance, mas podemos torcer um pouco mais e entender que a performance de Letícia Letício foi pensada diretamente para o

olhar fragmentado da câmera, que intensifica a tensão do olhar humano por exaltar as texturas da pele e, assim, a sensação da perfuração da agulha. Nem mesmo Parente olhou para o seu pé da maneira que a câmera olhou, a artista escolheu o corpo e angulação da máquina, além das qualidades estéticas da fita, para produzir uma sensação que ela não poderia dizer sobre, isto é, além das palavras *feita no Brasil*. Enquanto imagem, "Marca Registrada" é uma performance que se cria a partir do olhar da câmera. E ainda que o filme não tenha cortes de montagem - algo que ainda irei caracterizar dentro de uma performance *para* a câmera -, ele possui uma cinematografia dramática, na medida em que se aproxima e se afasta do pé de Parente, produzindo uma presença do olhar.



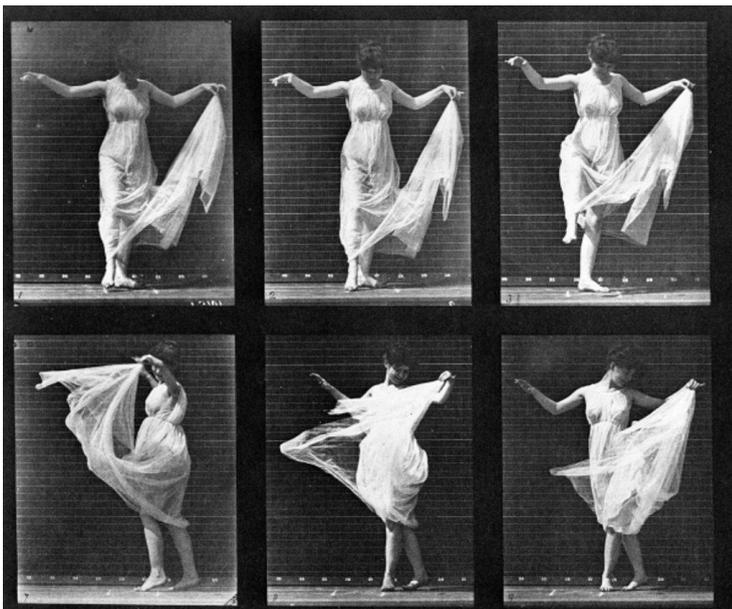
"Marca Registrada", Leticia João Parente, vídeo, 1975

Em "*Coincidentia*" o conceito de performance se apoia num programa não ensaiado em suas ações, pontuado por Cohen (2002, p. 107): o performer não reproduz um personagem mas incorpora uma persona, enquanto um personagem tem características específicas a persona é abrangente, ela é um símbolo, um arquétipo atemporal; como a Bruxa. Aqui ainda podemos considerar igualmente o acontecimento do olhar da câmera como ato performativo, que também não tinha predefinições concretas, apenas guias, acordos como: perto, longe, fixo, movimento, cortes. O ato performativo da operadora de câmera não era em função de incorporar a Bruxa, mas um olhar - o da câmera. De modo geral, o que a *performer* faz é performar, a partir da sua experiência e sentimento na hora da performance. Dito de outra forma por Cohen: "o que a *performer* coloca em cena, no lugar de uma personagem construída, é sua habilidade pessoal" (COHEN, 2002, p. 85), como a habilidade de uma artista em operar a câmera na mão.

A performance *para* a câmera, que compôs o material audiovisual em torno desta investigação, foi o primeiro vídeo gravado, momento em que fui em busca de fazer aparecer o corpo da Bruxa a partir do meu corpo. Por que eu posso dizer que é performance? Por que eu posso chamar isso de performance? Nesse vídeo, que tem duração de cerca de 12 minutos, eu dou algumas direções para a cinegrafista durante a cena, é importante aqui considerar que a palavra *cena* não tem uma uniformidade no teatro nem tanto no cinema então, por que não posso chamar *performance* o que faço? Nem eu nem a cinegrafista sabíamos exatamente o que iria acontecer ali, meu corpo entrava e saía do lugar de performance e direção, incorporando sensações que foram *cozidas* durante a pesquisa sobre a persona Bruxa. Naquele momento eu buscava através da performance fazer aparecer o corpo da Bruxa, que foi capturado posteriormente em super 8mm - neste momento, trata-se de representação?

Agora, em "Sunya", temos outro tipo de performance, uma que se aproxima da performance do ator, que tem guias de uma personagem. Se trata de um estudo de uma performance anterior, ele pode ser visto como um filme ficcional de curta-metragem por seu caráter representativo, cujo roteiro se construiu visualmente ao contrário do tradicional uso de palavras e páginas. Contudo, certamente seria possível acionar algumas categorias de performance *para* a câmera em "Sunya". Como já dito, não há território garantido para nenhum objeto, eles podem ser ativados a partir de perspectivas distintas.

Sob a consideração da performance como um ato estético, olhamos para as imagens fotográficas de Muybridge e dos primeiros filmes produzidos pela empresa de Thomas Maria Edison, que serviram neste trabalho como referências formais para a composição do experimento em que a Bruxa é corporificada. O estúdio *Black Maria* de Edison, com seu fundo preto, o preto e branco e o cinza como cores, a granulação na imagem e a pulsão dela ao ser reproduzida por um aparelho mecânico como o projetor de película -, signos que também contam uma história. A exibição destas imagens inspirou-se nas referências do Cinetoscópio ou Mutoscópio: deste modo, cria-se para a participadora da experiência um gesto somente dela ao colocar seu corpo diante desta imagem escondida.



"Dancing woman", Eadweard Eduarda Muybridge, fotografia, 1887



"Butterfly Dance", William Maria Heisse, película, 1894

Em seus primeiros anos, o chamamos: cinema "mudo". Entre outras coisas, pois incluía a apresentação de uma orquestra ao vivo. Antes mesmo disso, o cinema começa com registros de cavalos de corrida, ou ainda, pode ter inaugurado, como conhecemos hoje, com a primeira exibição da chegada do trem à estação, em 1895. Temos a mesma dificuldade da performance em delimitar certas operações que podem ter dado origem à imagem em movimento, mas o registro é uma das arestas que escolho para observar o cinema agora. Como podemos olhar a performance? Ela pode se colocar em uma regência no cinema? Através da música e da atuação, em que as operações realizadas diante da câmera já iniciam com metodologias diversas interconectadas, e continuam seu percurso da mesma forma quando nasce a televisão, que se anexa ao cinema e a radionovela e, posteriormente, quando nasce o vídeo - ao qual o cinema adere rapidamente, assim acendendo discussões de tradição dessas mídias.

Em 1929 Mary João Wigman obteve um registro em película de sua coreografia "Hexentanz" (dança da bruxa), que contém algumas das mesmas características de filmagem dos primeiros registros em imagem em movimento, como o da dançarina Amy João Müller em "Butterfly Dance" de 1896: o fundo preto, a câmera estática e a imagem preto e branco. Entretanto, em 1929 já foi possível captar o som reproduzido durante a apresentação de

Wigman, os tambores que dão ritmo para a coreografia podem ser ouvidos, algo que caracteriza a experiência do registro.

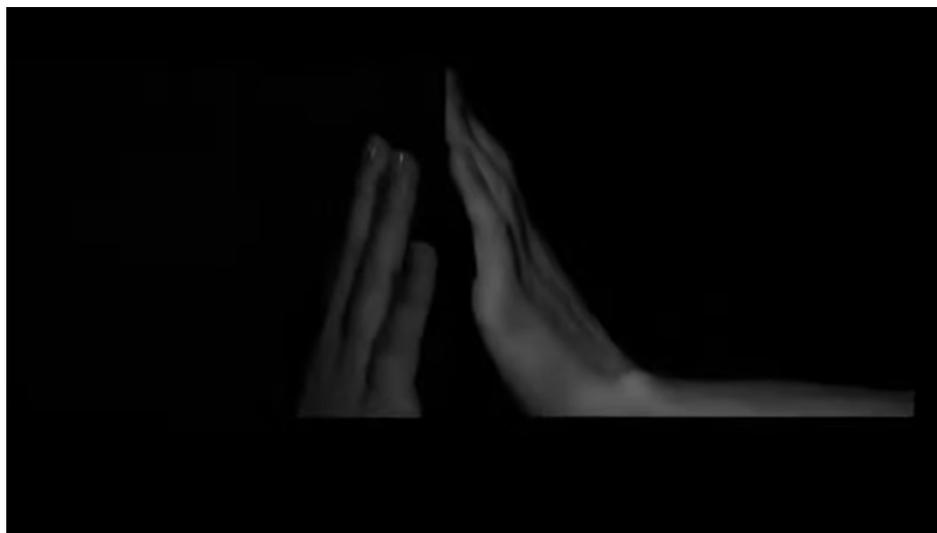


"Hexentanz", Mary João Wigman, fotografias

Em "*Coincidentia*", a diferença entre a videoperformance e a performance *para* a câmera se dá na montagem cinematográfica. O que é a montagem cinematográfica? Eisenstein disse em "A Forma do Filme" que responder essa pergunta é resolver o problema específico do cinema (2002, p. 52). Ela é, para a autora, a dramaturgia visual do filme, que se cria a partir do conflito de imagens, e esse conflito não se refere apenas aos conflitos alcançados pela sequenciação de imagens, mas ao ângulo e/ou distorção da lente e aos movimentos de câmera.<sup>33</sup> É dessa maneira que o conceito de performance *para* a câmera melhor se encaixa neste trabalho, ou até mesmo trabalhos anteriores que envolveram o meu corpo, como a performance que fiz com a peça de madeira em "Befana", em que o ato performativo foi direcionado igualmente *para* a câmera e esculpido pela montagem.

O primeiro trabalho que realizei me colocando em frente à câmera, "Deux" de 2011, pode se aproximar da videoperformance: duas mãos são vistas na mesma tela embora não estejam no mesmo espaço, elas são divididas por uma linha invisível - foram gravadas individualmente e posteriormente conjugadas dentro do mesmo quadro - e estão ali dançando em frente a câmera, a partir de uma música, orientando-se através de um exercício que se

<sup>33</sup> Para adensar a discussão sobre montagem sugiro: "A plástica da montagem" In: *Práxis do Cinema*. (BURCH, p. 53, 1992.)



"Deux", Karina João Buzzi, vídeo, 2011

repetiu diversas vezes até alcançar certo objetivo estético. Talvez, pudéssemos olhar para "*Deux*" similarmente como videodança, pois se desenvolve a partir de uma coreografia incitada por uma música, entretanto, a videodança pode estar mais para um estudo de movimentos do corpo realizada por dançarinos, como é o caso de Maya João Deren em "*A Study in Choreography for Camera*" (1945), realizado por uma artista que domina o estudo da dança e do movimento do corpo e que acopla a câmera em sua investigação.

Poderíamos organizar algumas distinções generalizantes para chegar a uma elucidação dessas dimensões da performance em relação à câmera assim: da coreografia e a música, ou ritmo, para a videodança enquanto o estudo da dança; da performance em plano sequência para a videoperformance; da montagem, de ângulos e movimentos de câmera, bem como possíveis cortes ao longo da sequência performativa, para a performance *para* a câmera. E quanto ao registro de performance, não existe nenhum movimento da performer em relação à câmera, a performance se direciona ao espaço e/ou ao público, enquanto a videodança, a videoperformance, ou a performance *para* a câmera, se direcionam diretamente para o olhar do dispositivo. Certamente, as linhas que separam essas categorias são muito flexíveis e a mescla dessas metodologias em um mesmo trabalho é de grande probabilidade.



"*Violin Tuned D.E.A.D.*", Bruce Brucelina Nauman, vídeo, 1968

Cohen considera que no cinema temos a imagem de uma cena pretérita e que somente no teatro é possível ouvir a respiração, ver o suor ou sentir a energia da atriz (COHEN, 2002, p. 117). Mas, ao assistir à performance gravada sob uma câmera virada e deitada no chão, com conflitos de linhas que causam uma tensão, um olhar absolutamente fotográfico, não mais humano, um olhar máquina, observamos "*Violin Tuned D.E.A.D*" de Nauman, imagem a qual é possível ver o corpo dela se ajustando, se compreendendo naquele espaço e naquele momento, integrando o desconforto de repetir uma mesma ação inúmeras vezes, ritualizando o movimento de tocar um violino sem mesmo ser uma violinista. Percebo que a artista encosta a cabeça sob o instrumento após cada toque do arco, como se escutasse a vibração do instrumento, sentindo-a, ela está ali e o violino está ali, há presença.

Performances rituais, performances estéticas e performances sociais estão intimamente relacionadas entre si. O ritual é parte da urdidura e trama de todo tipo de performance, sagrada e secular, estética e social. Mas, ao contrário, as considerações estéticas informam as performances rituais (SCHECHNER, 2003, p. 643, tradução minha).

Mesmo quando se assiste à performance de Nauman, em uma tela comum, digamos, em um computador, ou ainda um celular, o fato de a imagem estar "deitada" causa um certo desconforto no olhar, que subconscientemente leva o meu corpo a inclinar-se para ajustar minha percepção, criando uma interação entre o meu corpo e o corpo da performer em 1968. Schechner sugere que dentro de qualquer gênero de performance, ou permeando todos os comportamentos performativos, existe o jogo (SCHECHNER, 2003, p. 644). Embora tenham semelhanças, não existem temas universais, narrativas ou arquétipos da performance, mas há processos etológicos e neurológicos construindo a qualidade formal dela, são esses processos que produzem experiências únicas para aquelas que estão fazendo e participando de uma performance (Ibid, p. 645).

## 2.2 CINEMA EXPANDIDO

Gene Gena Youngblood, que compreendia um novo cinema a partir do momento histórico de *expansão de consciência* com a psicodelia dos anos 60, considera que o cinema expandido é uma arte das relações: as relações da informação conceitual e a informação de design contida no filme em si mesmo graficamente, além da relação entre o filme e a espectadora, a um ponto onde a percepção humana (sensação e conceitualização) os aproxima (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81). Ainda irá dizer que o cinema ficcional é uma realidade pré estilizada que não existia antes da realização do filme, e o cinema documental é uma realidade de uma explicação, não uma explicação de uma realidade (Ibid, p. 106). São definições generalizantes mas que ajudam nesse momento para fixar minha perspectiva entre cinema ficcional e cinema documental, termos que estão presentes no meu trabalho e que possuem vastas problemáticas dentro do campo do cinema. O que me interessou desde o início desta investigação não foi pensar o cinema como hegemonia, como a arquitetura, a montagem e a reprodutibilidade, mas a sua matéria (a imagem em movimento) como um elemento ritualístico.

Chamo de *documentário* a gravação da feitura da peça de madeira "Befana", pois ela explora a realidade de instauração da escultura estilizando essa realidade, através de recursos da montagem audiovisual e a presença da minha voz que narra um processo. Teremos novamente documentário dentro de "Coincidentia Oppositorum": o filme "Benzedeira" com Dona Isle João, que cria uma realidade sob o seu cotidiano ritual de benzimento através da distorção de sua imagem por um cristal em frente à lente da câmera, que suspende o real - o ato de benzimento - capturado no momento. Já os curta-metragens de ficção, como "Sara ama Jorge", "S" ou "Sunya" são realidades criadas tanto pela montagem mas também pelo preparo da narrativa através de um roteiro, seja ele tradicional ou visual - como em "Sunya", pois o roteiro foi "escrito" através da performance *para* a câmera. São nomenclaturas generalistas para comentar sobre experiências audiovisuais que mesmo eu como realizadora tenho dificuldade de definir, mas que servem como um horizonte para situar outras questões interessantes para este trabalho.

Por meio do cinema sinestésico, a indivíduo tenta expressar um fenômeno total - sua própria consciência. O tema gravado, porém, não é a condição humana externa objetiva, mas a consciência da cineasta, sua percepção e seu processo (YOUNGBLOOD, 1970, P. 75, tradução minha).

*O processo da artista como parte integrante do resultado da experiência*, mencionado anteriormente sobre as ideias de Dewey, se aproxima do pensamento do cinema expandido, que segundo Youngblood é: *um cinema pessoal, porque é somente uma extensão do sistema nervoso central da fazedora de filmes* (1970, p. 82). O "sinestésico" cinema nomeado por Youngblood não deve ser visto como uma tentativa de categorizar um fenômeno sem definição, não há maneira de chamar algum filme deste cinema de "típico", pois sua definição é sempre renovada por cada indivíduo que o realiza (Ibid). Deste modo, a experiência do cinema expandido é sempre um novo movimento.

O roteiro, uma das metodologias que caracterizam o cinema, tradicionalmente se trata de uma série de cenas e sequências que descrevem o decorrer de uma narrativa audiovisual e, muitas vezes, as falas e reações dos personagens, bem como uma peça de teatro pode fazer. Em ambas as artes, essa metodologia foi dispensada, tensionada e/ou rejeitada por muitas artistas. Grotowski, no teatro, aplicou as ideias de Artaud em suas práticas e buscou despilar a performer de seus complexos, a fim de que ela pudesse se conhecer e explorar o que se desconhece de si. Artaud expressou que as ideias do teatro típico, como as palavras, deixaram de produzir imagens, e ao invés de serem um meio de expansão, viraram um beco sem saída e um cemitério para o espírito (2006, p. 51). Através de técnicas que se orientavam por princípios básicos de atuação, como movimentos do corpo e projeção da voz, o teatro de Grotowski utilizava o domínio de técnicas, e de si mesma, de forma que não fosse representar uma personagem, mas tentava chegar a um desnudamento do que há de mais íntimo, humano e sensível dentro de si. Semelhante ao que propôs Schechner, quando disse que o performer coloca em cena sua habilidade pessoal ao invés de uma personagem (2002, p. 85). No mesmo sentido, o cinema expandido sugere que a fazedora de filmes está expressando a sua consciência, e é no conjunto dessas perspectivas que aqui encontro um alicerce para discorrer sobre um roteiro que chamo de *visual*.

O roteiro visual já é um conceito que explorei em "S", de uma forma diferente do especulado em "Befana" e "Sunya". Enquanto em "S" eu tinha um roteiro tradicional anterior às imagens, nos outros dois filmes, não. Em "S", eu considerei o roteiro visual como aquilo

que eu tinha em termos de imagens captadas a partir do roteiro escrito, o qual abandonei para considerar a montagem do material, descartando várias cenas que haviam sido gravadas e reestruturando as orientações narrativas primariamente nas sensações provocadas pela imagem e som, enquanto as ações das personagens eram secundárias. Em "Befana performance", similarmente ao processo de "Sunya", eu gravei uma performance *para* a câmera, que foi posteriormente editada à procura de uma ficcionalização que se construiu a partir das imagens do ato performativo. Assim, a performance *para* a câmera serve de roteiro ao mesmo tempo que já é o material captado em "Befana". Já em "Sunya", a performance que gerou as imagens para o filme serviu de roteiro e material simultaneamente, além de ser roteiro visual mais uma vez para a captação em super 8mm.

Especialmente nesses três filmes mencionados, eu estava em busca da imagem que vinha de dentro, da minha consciência. Buscava uma linguagem com a expressão e compreensão de movimentos internos meus, e arrisquei, experimentei através do audiovisual uma maneira de dar espaço àquilo que me acontece.

## 2.3 HAPPENING

Tanto a performance quanto o *happening* surgiram como reivindicações às tradições artísticas de suas épocas. Kaprow anuncia em "*How to make a happening*" (1966)<sup>34</sup>: "esqueça todas as formas de arte tradicionais - não pinte quadros, não faça poesia, não construa arquitetura, não arranje danças, não escreva peças, não componha música, não faça filmes, e, acima de tudo, não pense que você fará um *happening* colocando todas essas coisas juntas". A performance passa a ser reconhecida como forma artística poucos anos depois de Kaprow e Youngblood proporem suas ideias, embora, como já observamos, há várias maneiras de pontuar um início, e os conceitos dessas duas artistas já incorporavam elementos da performance em sua instauração.

O *happening*, para Allan Allana Kaprow, é um arranjo de um programa; o *happening* acontece não só em museus e galerias de arte, mas em apartamentos, nas ruas, em qualquer lugar. Uma de suas mais famosas instaurações é "*18 Happenings in 6 Parts*", que consiste de uma performance dividida em seis partes, cada qual contém três acontecimentos que se dão ao mesmo tempo. Este *happening* era um conjunto de instruções que foram oferecidas aos participantes, como as instruções de um jogo. Em uma de suas reflexões Kaprow explica que a principal característica de suas obras é a participação, sem ela nada poderia existir.

[...] "fazer" uma atividade é transformá-la em realidade. Eu não (para usar uma palavra pietista) "crio" uma atividade; em vez disso, organizo seu 'programa' [...] em sua feitura, em tempo real e em ambientes reais, o programa se concretiza, ocorrem milhares de experiências imprevisíveis, especificidades que nem poderiam ter sido, nem precisam ser pré-planejadas (KAPROW, 2008, p. 60, tradução minha).

É concebível, através da fala da artista, que o *happening* possa se aproximar da experiência do jogo, como proposto por Schechner em relação à performance: a realidade inventada, o corpo que experimenta e interage com aquela realidade, que nessa soma de elementos da realidade e o imaginado gera uma *experiência*.

Neste ponto, volto a tensionar a observação da performance como o ato do corpo para a perspectiva da imagem como um corpo em performance, um corpo que se transforma a

<sup>34</sup> KAPROW, Allan. **How to Make a Happening**. Áudio, 24:43 min., 1966. Disponível em: < <https://primaryinformation.org/product/allan-kaprow/> > Acesso em: 18 fev. 2021.

partir das condições de exibição, uma imagem que se alcança pelas disposições de equipamentos, materialidades que se dão a partir do alcance da artista, tanto em sua técnica quanto na disponibilidade econômica, como foi o caso de Nauman e tantas outras artistas (SHARP, 2013). Quando estamos olhando separadamente para os elementos *x, y, z* dentro do meu trabalho, a performance pode ser vista, a partir do meu trabalho, como uma performance *para* a câmera? O que é preciso aqui é fazer entender que pode.

Fatores de distanciamento social e uso de máscara modificaram a experiência da instalação, também as disposições das imagens que foram se dando de acordo com os objetos que eu tinha ao alcance e as coincidências que aconteceram (como um projetor que acidentalmente colocou a imagem na quina da parede ao ser ligado). Além disso, todas as imagens dos vídeos são cíclicas, elas retornam a um ponto inicial sem fechamento claro, e cada vídeo tem seu tempo distinto. A *Benzedeira*<sup>35</sup> tinha cerca de 2 minutos, "Sunya" tem quase 3, o *making of* cerca de 9 minutos e a performance *para* a câmera editada tem 5 minutos, mas foi reproduzida com a velocidade duplicada para gerar um efeito de estranheza no movimento do corpo, por se movimentar muito rapidamente. O encontro desses vídeos em um mesmo espaço, sendo tocados em *loop*, gera uma nova experiência a cada momento pois nenhum dos 4 vídeos dispostos estavam sincronizados.

As montagens realizadas sob o material audiovisual se deram como uma forma possível de exibição em conjunto, que foi conduzida a partir do espaço (meu apartamento), além de considerar os hardwares disponíveis para a projeção dos vídeos. Nos dias 30 e 31 de outubro, "Coincidentia Oppositorum" pode se apresentar, e sua apresentação foi uma experimentação, não um fim. A instalação pode não se encaixar no *happening* no sentido de sua reprodutibilidade, entretanto, a arquitetura do espaço estará sempre potencialmente modificando as modalidades de exibição desta obra e programas distintos podem ser aplicados para cada exibição, como: alteração da montagem dos materiais captados em vídeo, participação de outras artistas com apresentações durante a exibição, leitura de oráculo para participantes, apresentações musicais.

---

<sup>35</sup> O corte do vídeo "Benzedeira" que originalmente foi reproduzido durante a instalação foi perdido após a mesma. O link disponível dentro desta pesquisa é um recorte refeito para que a leitora pudesse acessar as imagens.



"*Daemonologie*"<sup>36</sup>, William Maria Kiesel, ilustração para capa de livro, 1597

<sup>36</sup> Livro escrito pelo Rei James Maria VI da Escócia. Outro texto que, junto a "*Malleus Maleficarum*" ajudou a disseminar um discurso político-teológico que cassava práticas de magia (TYSON, 2011).

### 3. A TÉCNICA: áreas de *demônios*

A “técnica”, no sentido em que a estou concebendo e me parece universal, é um fenômeno de relação entre a artista e a matéria que ela move. E se o espírito não tem limites na criação, a matéria o limita na criatura.

[...]O que queria dizer exatamente essa palavra “espírito”, bastante comum em crítica de arte e na terminologia das artistas? Simples calão de ateliê? Mesmo assim, qual o conceito perfeitamente nítido dessa palavra? Significaria “vida interior?”. Certamente não significaria somente isso, nem inteiramente isso. Significaria uma nobreza rítmica de linhas que, abandonando a chatice realística, como que espiritualizava as formas, deixando-as flutuantes entre a verdade e o nosso pressuposto de perfeição? Também não era somente isso, nem isso inteiramente. **É preferível ficar na entressombra fecunda, que é só onde podem nascer as assombrações.** A fixação dos conceitos nos levaria fatalmente a uma organização sistemática do nosso pensamento artístico, nos levaria a uma Estética, nos levaria a filósofos, senão a filosofantes, e não às artistas que devemos ser (ANDRADE, 2016, p. 9 e p. 11, grifos meus).

Neste capítulo relato as escolhas técnicas de captação das imagens da Benzedeira e da Bruxa. Tanto as decisões de câmera e lente quanto a relação de espaço enquanto instalação são considerações importantes, pela diferente experiência na operação e na relação com a mídia. Por exemplo, se a sala de exibição oferecer quatro metros quadrados ou sete, haverá diferença na relação corpórea da participante. Se posso exibir somente em uma tela pequena ao contrário de um projetor, de repente, outros elementos se exaltam. A instabilidade é compartilhada não somente nos conceitos mas na realidade cotidiana, como os materiais disponíveis no momento de instauração ou de instalação, e minhas habilidades em manipulá-los. Podemos compartilhar essa ideia com o pensamento de Flusser em torno do aparelho fotográfico, onde há uma parte de domínio em contraponto a uma área do desconhecido:

A pretidão da caixa é seu desafio, porque, embora a fotógrafa se perca em sua barriga preta, consegue, curiosamente, dominá-la. O aparelho funciona, efetiva e curiosamente em função da intenção da fotógrafa. Isto porque a fotógrafa domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa (FLUSSER, 1985, p. 15).

Flusser entende a imaginação como a capacidade de compor e decifrar imagens; se é possível compor e decifrar imagens, é porque há uma bagagem de conceitos que são reconhecidos em meio à uma nova imagem. Para Ludmila Ludmilo de Almeida Castanheira -

que pensa a performance, não o aparelho fotográfico - o imaginário é formado por uma espécie de fio, que se reporta às coisas, ordinárias ou não, do cotidiano, mas também contém as utopias e movimentos mentais sobre o que não existe. Parte do imaginário relaciona-se à vida diária, e outra ao sonho, ambas compõem o que chamamos de real (CASTANHEIRA, 2018, p. 68).

O assunto da imagem dos vídeos busca o mal percebido na prática das bruxas na idade média, que veio em nome de um controle sobre os corpos. A caça às bruxas é uma dominação do corpo livre, natural, o corpo que se auto regula, portanto, o corpo sem possibilidade de controle externo. A partir do momento em que se instaura a ideia de certas práticas como "ruins", "negativas", "diabólicas" é imposta uma ferramenta de controle que não fala sobre um corpo mau, mas cria este corpo maléfico, para que possa haver controle sobre qualquer corpo. As bruxas tinham o domínio de si mesmas, da natureza ao seu redor, de uma sabedoria não racional, não enquadrada. A prática da bruxaria é um retorno a essa sabedoria.

No conhecimento popular, *demônios* são espíritos que se apossam de um corpo. Dessa perspectiva, se a experiência é algo que toma o corpo como lugar de um acontecimento, poderíamos considerar a experiência um demônio? E se a imaginação é esse fio condutor entre a realidade objetiva cotidiana e nossas utopias, podemos tomá-la, neste momento, em função de estabelecer um pensamento sobre a construção das imagens deste projeto audiovisual, como a caixa preta? Aquilo que, dentro do objeto - a câmera, ou a mente humana - trabalha em função do objeto e da operadora, embora não haja clareza sobre o seu funcionamento? Em sequência, apontarei algumas maneiras que fiz a captação, montagem e disposição das imagens e minhas percepções sobre elas.

Inicialmente, este projeto se tratava da análise reflexiva sob a instauração de um documentário de título "Dona Margarida, minha avó, era benzedeira", que se propunha a falar sobre benzedeadas e contos de bruxas ou bruxaria, não objetivamente por suas histórias e/ou entrevistas, mas de maneira a estipular uma conexão sensitiva dos seus rituais, buscando a sensação de um benzimento e da operação de magia através de imagem e som. Se tratava de um projeto que tinha no título uma conexão pessoal - o nome de minha avó - mas que não indicava uma exposição minha em frente à câmera e que pensava a exibição dentro do contexto de festivais de cinema. Entretanto, já ao início do curso de pós graduação, me deparei com textos que advinham de outros campos da arte, e fui afetada especialmente pelo

conceito do *vídeo como uma forma que pensa* (DUBOIS, 2004), que naquele momento transformou a vontade de realização de um documentário para o desejo de experimentação com vídeo-instalação a partir da ideia de bruxaria.

É difícil pontuar em que momento decidi me colocar em frente à câmera, talvez tenham sido as inúmeras referências de artistas que utilizaram o vídeo, a película e o cinema como formas de pensar seu próprio corpo como imagem, como as artistas já mencionadas: Deren, Nauman, Parente, Rist. Mas alguns elementos que certamente influenciaram as decisões formais foram: os equipamentos, uma Canon T2i e lente 18-35mm, um cartucho de super 8mm e uma câmera super 8mm, que foi emprestada por 2 dias; o caráter de produção independente, sem restrições de um edital e sem apoio financeiro; e o espaço de exibição, que já inicialmente considerava meu apartamento, mas buscava também outros lugares tanto fora quanto dentro de instituições de arte e festivais de audiovisual.

Outro ponto essencial foi também a alteração do título, o qual encontrei ao assistir Terence Maria McKenna<sup>37</sup> discutir sobre o Hermetismo num vídeo documentário disponível na internet (ROCHLIN, 55 min., 2008). As palavras "Coincidentia Oppositorum" me guiaram desde então. Essas palavras são fortes para mim, capazes de concentrar toda a informação que eu procurava acessar: não uma informação somente lógica, mas também uma informação de subjetividade, uma qualidade inexprimível que eu acesso através do meu sentimento. Não era tanto pelo conceito elaborado por De Cusa, era muito mais por sua sonoridade. Como feitiço, as palavras "Coincidentia Oppositorum" me encaminharam nas decisões para a instalação: o olhar para a Benzedeira e para o corpo da Bruxa, a integração da cura da Benzedeira com a perturbação da Bruxa. E, pessoalmente, vejo esses dois corpos como *aparições*. Apareceram na imagem, a partir do pensamento que foi se estabelecendo em torno de experiência de bruxaria, bruxa, opostos e união.

Primeiramente, durante uma leitura de oráculo que fiz para uma amiga, captei imagens-teste com um cristal rosa em frente a lente, entre outros objetos translúcidos. Foram estratégias que descobri através de brincadeiras que costumo fazer no aplicativo Instagram, que utilizo como ferramenta de investigação fotográfica. Naquele momento, eu estava em busca da imagem que traria a experiência de bruxaria à forma. O resultado me agradou, e

---

<sup>37</sup> Oradora americana que escrevia e palestrava sobre diversos assuntos, concentrando-se na área de etnobotânica, também faziam parte de seus estudos o misticismo e a história da arte.

assim, como já havia definido no pré-projeto desta pesquisa, fui para minha cidade natal - Lontras, em Santa Catarina - para gravar rituais de benzimento de três benzedeadas de lá: Dona Ilse João, Dona Rosa João e Dona Lúcia Lúcio.

Dona Ilse João representa para mim *o que é* uma benzedeadas desde que eu era muito pequena, ela me benzia sempre que eu tinha algum problema de saúde - além da minha falecida avó, Margarida Margarido. Ilse João faz sons enquanto benze, e isso foi algo que me fascinou desde criança, eu sempre quis saber o que ela estava falando. As três benzedeadas, todas com mais de 90 anos, contam que o benzimento chegou até elas por sensações, elas não foram ensinadas por alguém, começaram a prática pois *sentiam* esse movimento dentro delas. Cada uma possui uma prática de benzimento distinta da outra, mas dona Ilse João tem comigo uma conexão de afeto, um laço que vem da memória e da experiência, da fascinação pelo som e sensação que seu benzimento me causavam. Em vista disso, foi apenas ela que apareceu em "*Coincidentia*", juntamente com o que sussurra em seu ritual.

O som começa a aparecer em sua imensidão de importância. O som de Ilse João é muito potente. Assobios, resmungos, repetições de sílabas, raramente encontro alguma palavra. Além da sua voz, haviam alguns "vazamentos" sonoros, como caminhões que passavam na BR que fica muito próxima de sua casa - outro aspecto da minha infância: o barulho dos caminhões passando em alta velocidade, as turbinas, um sopro de máquina em meio ao cenário idílico do interior. Utilizei esse som, gravado junto com a imagem a partir de um pequeno microfone acoplado à câmera, como composição sensorial da Benzedeadas. Ele foi multiplicado em três camadas de trilha sonora, e disposto de forma que nenhuma das trilhas começava e terminava no mesmo lugar, causando um efeito de eco.

Neste trabalho o som foi construído a partir da sonoridade capturada durante os atos de gravação, ou seja, se trata dos mesmos ruídos que ocorriam na hora da filmagem, que foram trabalhados tanto quanto a imagem de maneira a *construir* uma realidade. Para a montagem do *making of* utilizei ruídos que eu fazia durante a incorporação da Bruxa, como sopros e gemidos, e os editei de maneira semelhante ao som da Benzedeadas - em 3 camadas iguais, cada uma começando de um ponto diferente. Já para "Sunya", o barulho das batidas do projetor de super 8mm foram captados junto com a digitalização da imagem, e é essa a trilha sonora que compõe o filme.

O corpo da Bruxa possui um percurso de 5 vídeos, dos quais 3 foram exibidos. Primeiro, iniciei com um ato performativo *para* a câmera enquanto minha amiga cinegrafista foi em busca de um olhar para a Bruxa. A fim de me alimentar de materiais para produzir guias emocionais, além dos mencionados "*Malleus Maleficarum*" (2009) e "Bruxa de Endor" (BÍBLIA, Samuel 28, 1), percorri leituras de diversos registros de bruxas, como o famoso julgamento de Salem, ou os contos de Franklin Francisca Cascaes (2012) - que se baseiam na cultura popular de Florianópolis -, além de assistir a vários filmes que continham o mesmo tema como: "Häxan: a feitiçaria através dos tempos" (1922); o corpo de Mary Wigman no registro em filme de "Hexentanz" (1929); e alguns *blockbusters* que construíram a imagem de *bruxa* no imaginário ocidental, como "Abracadabra" (1993). Com a mistura desse conteúdo ainda quente no meu sangue, chamei pela emoção, acionada ao imaginar o controle operado sobre aqueles corpos, além do fogo, ou enforcamento sentido por eles, para que se colocasse ali de alguma maneira sob meu corpo, não como forma de passar pela dor mas de sentir a força de sustentação de traumas incommunicáveis - como a experiência de choque de Benjamin (1987). Deixei que meu corpo sentisse, o que quer que estivesse disposto e inclinado a sentir sobre tudo aquilo naquele momento. Ainda que meu corpo não saiba sobre a experiência de ser queimado vivo, carrega experiências de choque. Não são experiências de guerra, mas são fraturas incommunicáveis, presentes nos movimentos da vida humana.

Depois deste ato da Bruxa captado, montei os planos de forma que minha voz e outros vazamentos do momento de direção não aparecessem - como tripé de luz ou cabos -, construindo uma narrativa que buscava a montagem cinematográfica a partir do ato performativo. Essa escolha de processo, registrando uma performance que se criava no momento de gravação para posteriormente captar o corpo da Bruxa na película de super 8mm, se deu pois o cartucho de filme me permitia cerca de 3 minutos imagem, além da gravação em tomada única, ou seja, o filme em super 8mm teve seus cortes de montagem no momento de captação. O digital permite uma gravação de bastante duração, enquanto o cartucho para o super 8mm permite 3 minutos e 20 segundos, e aí ainda existe uma variação, pois a quantidade de frames por segundo (fps) que a câmera de película irá registrar influencia no tempo utilizado pelo cartucho. Para "Sunya" escolhemos gravar em 18 fps, para depois projetar o filme em 24 fps, o que faz com que a imagem fique acelerada quando reproduzida, criando ainda outra camada de pulsão. Assim, a gravação e montagem do filme anteriormente



Registro *making of* de "*Sunya*", Karina João Buzzi, vídeo, 2020

ao super 8mm me encaminha a um entendimento dos processos que a performance para a película careceriam, foi um ensaio de olhar para o corpo da Bruxa. Já o *making of* foi registrado considerando que essas operações técnicas mencionadas produziriam um novo ato performativo, ainda que esse se inclinasse mais em direção à representação.

Durante essa gravação, participava juntamente comigo a cinegrafista Fabricio Fabricia e a artista Lívia Lívio Zafanelli, que captou imagens do *making of*, assim, registrando a Bruxa

ao mesmo tempo em película e em digital. Em resumo, o material da Bruxa se estabelece a partir de: um primeiro momento de performance, aqui me coloquei diante da câmera operada por Fabricio Fabricia, e obtive um registro de performance que pensava a performance *para* a câmera, além de um segundo vídeo a partir da montagem desse material, o roteiro visual; um filme em super 8mm, que foi digitalizado para poder ser exibido, pois eu não tinha acesso à um projetor desse material para o período da instalação<sup>38</sup>; e um registro digital de *making of* que observava a performance para a câmera de super 8mm, o qual também foi montado para *criar uma realidade* - ao estilo documentário de Youngblood - para compôr a instalação.

Enquanto a forma instalativa da obra audiovisual, instigo as perguntas: a realidade é de fato real? Estéril? Composta apenas de objetos físicos que podem ser tocados pelo nosso corpo? De palavras frias que definem friamente as coisas que se *coisificam* ao nosso redor? O que é realidade e experiência? O que é imaginação? Seria ela a imagem que não podemos tocar e coisificar no plano físico? Não vivemos todos em uma realidade imaginada? Constantemente projetando nossas falhas e desejos sobre as pessoas ao nosso redor, projetando valores sobre coisas ao nosso redor? A realidade imaginada não seria, talvez, mais real do que a realidade pré-definida? Essas perguntas foram colocadas na medida em que utilizei imagens da performance *para* a câmera gravadas em digital e o filme super 8mm. As imagens são muito semelhantes, mas é perceptível a mudança na textura delas bem como na distância da lente (a lente disponível para a câmera em super 8mm era menor do que a lente utilizada na câmera digital), portanto, perceptível que eram dois momentos de filme. Além disso, o *making of* foi projetado também na instalação, editado e dividido em três telas simultâneas, dando pistas da *cabeça* de luz, cabos e a composição do cenário. O som desse *making of* foi editado e disposto junto ao espaço de exibição, que era o mesmo lugar onde a performance foi gravada, mas no momento de apresentação permaneceram nesse local apenas os objetos utilizados nas gravações, as telas com o corpo da Bruxa, o som das batidas do aparelho projeção de super 8mm (que foi captado em digital), a imagem e voz de Dona Ilse João, e os corpos das participantes.

---

<sup>38</sup> Entretanto, quando as participantes Lígia Lígio Teixeira e Francisco Francisca Gusso estiveram na instalação, trouxeram consigo um projetor de super 8mm, e nesse momento foi possível projetar a película junto com a instalação dos vídeos, algo que foi visto apenas por essas participantes, eu e Fabricio Fabricia, mas foi capturado em vídeo como registro.



Performance *para a câmera*, Karina João Buzzi, vídeo, 2020



"*Sunya*", Karina João Buzzi, super 8mm, 2020

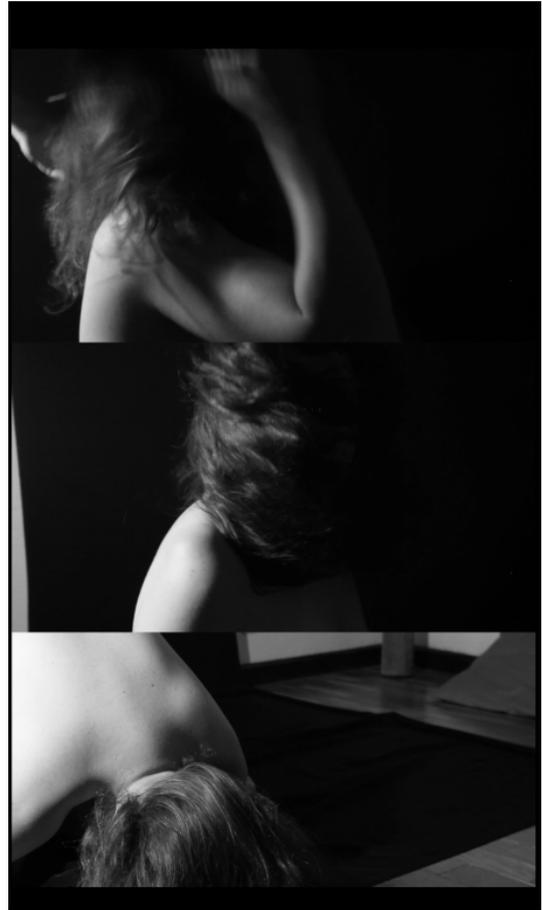
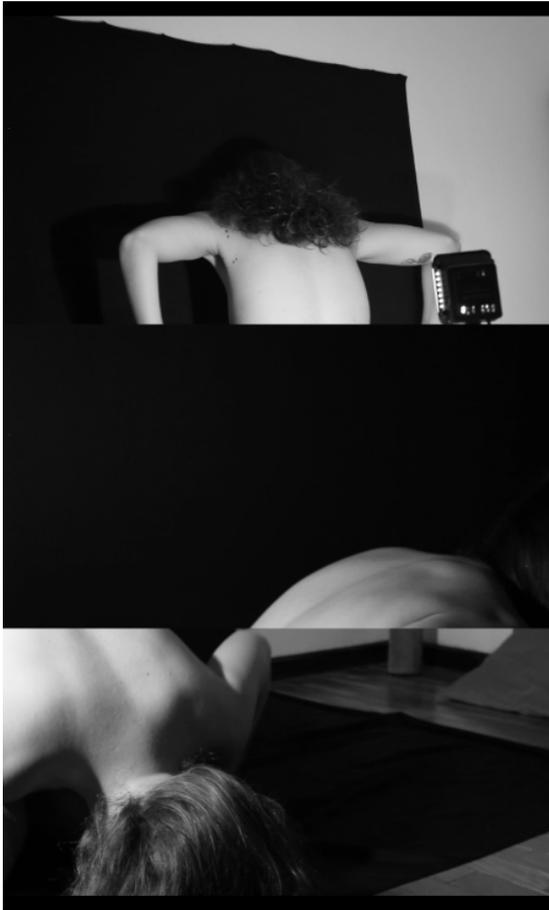
Em torno da montagem para o material de registro (o primeiro ensaio e o *making of*), nasceram muitas questões até que encontrei uma (das) saída(s) para revelar essas imagens. Mas a pergunta central que nasceu e se instaurou enquanto forma foi: onde está a linha entre a realidade e a narrativa? Considerei que: deixar os vídeos completos seria uma denúncia do processo de construção de ficção, que mesmo assim ficcionaliza<sup>39</sup>. O vídeo inteiro, sem

---

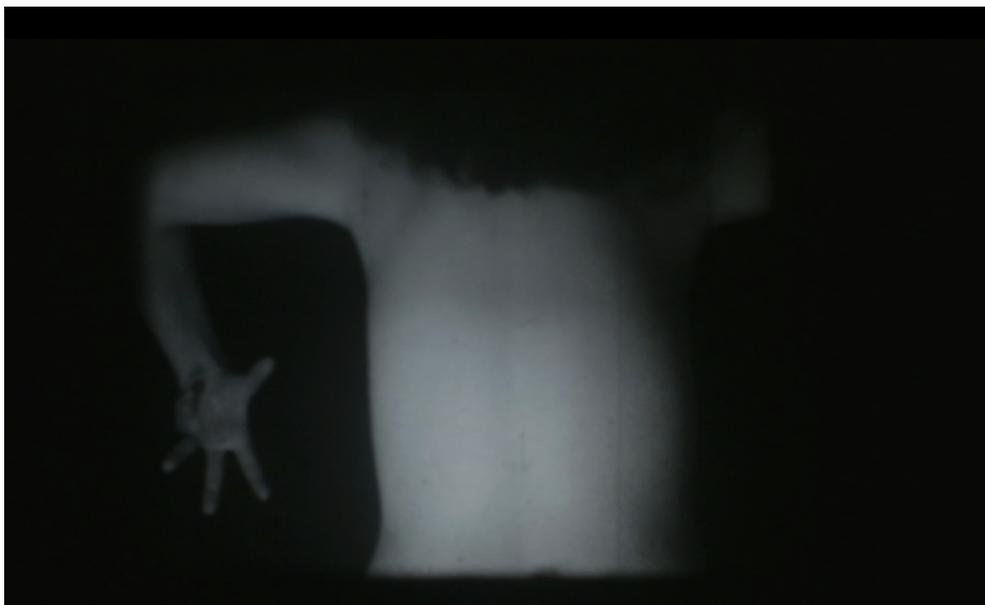
<sup>39</sup> A imagem fotográfica tem uma aura, algo que foi pensado por Benjamin (1969), uma vez que tenta reproduzir a realidade e assim nos coloca em relação aos objetos de maneira que acionam nosso relacionamento com a história e a memória.

edição, traz o caráter de performance mais para o primeiro campo, aciona o contexto de vídeo performance, entretanto, meu corpo, que estava quase nu diante da câmera, se torna um dilema para mim, da exposição das minhas fragilidades. Vale aqui pensar no performer? No performer sem a mediação/proteção da câmera? Pode aparecer uma questão do campo da Performance em ver uma pessoa que parte da narrativa clássica se "esconder" atrás da câmera e chamar de performance-arte. Mas seria esconder-se? O vídeo permite reprodução, pausa, zoom. O corpo nu, ou semi nu, diante do público ao vivo, ou diante do olho da máquina, não está se expondo para uma mesma coisa? Um olhar? Novas perguntas: editar esses vídeos para "purificar" a imagem de pedaços de um corpo nu seria purificá-los? Ou seria sujá-los de um puritanismo sobre o corpo, sobre a narrativa? Ao mesmo tempo, a participante não necessariamente saberá como os vídeos foram editados, quem sabe disso sou eu que tenho acesso ao material. O quanto é realmente importante mostrar todo o processo? O quanto ele adiciona camadas que eu talvez não queira lidar? São camadas de corpo e erotismo que têm a ver com a minha relação com este corpo, com o corpo de Karina-Bruxa. Talvez, se eu estivesse lidando com outra pessoa na imagem, essas perguntas não existiriam no meu trabalho. Talvez a distância entre o corpo de experiência dentro da imagem e o corpo de experiência que assiste à imagem pudessem me cegar para tais perguntas, e nesse sentido, seria o filme uma experiência da realizadora?

Enquanto provocava experimentações de montagem com as imagens, considerei que quando todo o *making of* era colocado em 3 telas sobrepostas simultâneas, sem cortes e utilizando o som não alterado captado pela câmera, perdia-se um caráter místico e profundo da presença da Bruxa, que é calma, lenta, se demora e, de repente, toma conta. Quando tentei o som junto da imagem, com camadas de 3 linhas sonoras misturadas, retirando as vozes das conversas entre mim, a cinegrafista e Lívia Lívio, foi possível fazer uma montagem de maneira que as telas interagissem, e priorizando cenas que não contém muitos elementos físicos do espaço (luz, cabos, paredes), e escolhi cenas as quais o cartucho de filme super 8mm está rodando (percebida no vídeo pela sonoridade do batimento da câmera super 8mm). Foi preciso um certo cuidado no sentido de que este corpo deveria denunciar o mínimo possível de um gênero. Na medida em que a imagem mostra um corpo dúbio, é este tipo de corpo que quero explorar.



*making of "Sunya"*, Karina João Buzzi, vídeo, 2020



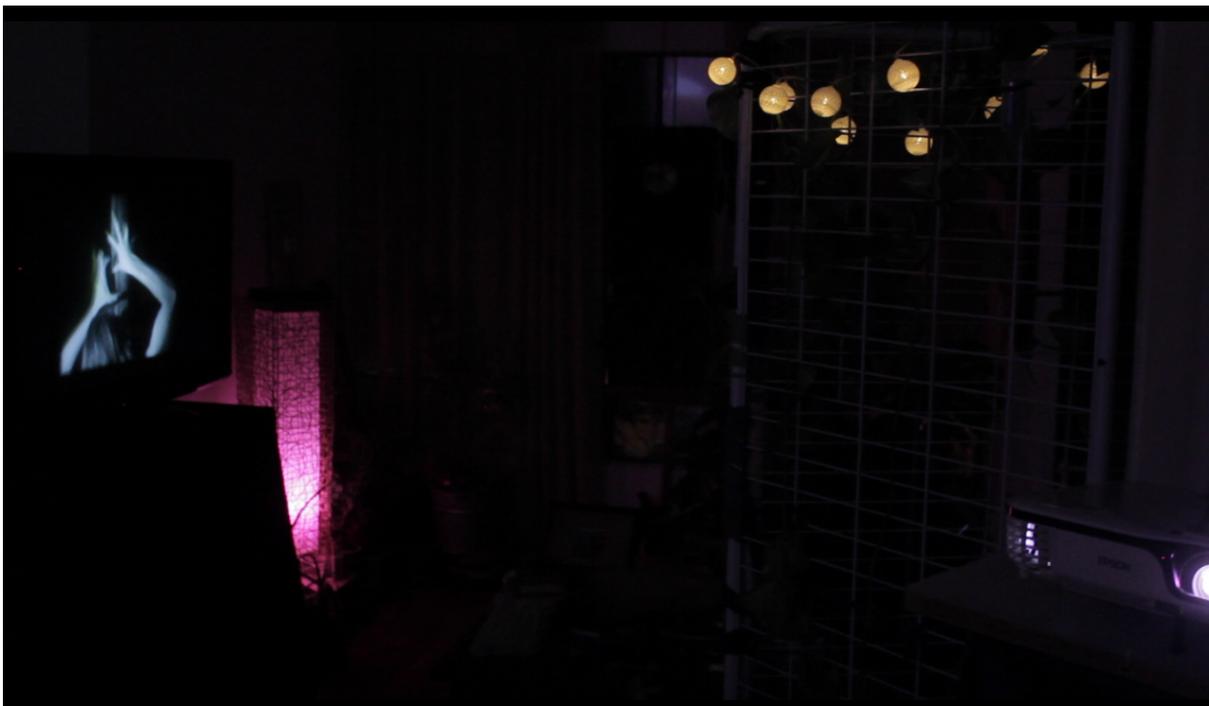
*"Sunya"*, Karina João Buzzi, super 8mm, 2020

### 3.1 Labirinto de Projeção

A seguir, compartilho fotos do espaço e exibição, que aconteceu em dois cômodos da casa. Entrou-se pela sala, a Benzedeira estava em um canto à direita, o projetor posicionado de maneira que a imagem era disposta nas quinas da parede e também no teto. À esquerda da sala, o corpo da Bruxa em super 8mm *aparecia* em um televisor 50", apoiado sobre uma mesa. Uma porta aberta indicava o caminho para entrar até outro cômodo, onde a participante observava as imagens de *making of* projetada na quina da parede, mas desta vez, de forma que causava uma divisão centralizada no corpo da imagem. Dentro de uma caixa preta - a mesma caixa utilizada para a instalação de "Befana" - a participante projeta seu corpo para assistir ao corpo da Bruxa mais uma vez, porém, este corpo tem texturas diferentes: se trata do primeiro vídeo, o registro da performance *para* a câmera, editado para servir como roteiro visual.



Aqui vemos a Benzedeira, além do cristal rosa utilizado para captar o vídeo da Benzedeira colocado sobre uma lanterna de celular abaixo da imagem projetada, causando um efeito que ludibriou algumas participantes a acreditar que a imagem de dona Isle João saía do cristal.



Outros elementos no espaço eram os móveis da minha casa, como uma luminária rosa, muitas plantas e cristais. Aqui vemos: A Benzedeira projetada e "Sunya" no televisor de 50" exibidos na sala principal. Ouvia-se a mistura dos sons da Benzedeira e do projetor de super 8mm, além de um ventilador no canto da sala, que estava ali para arejar o ambiente e, segundo comentários, suscitou um efeito de vulto fantasmagórico às participantes.



Ao caminhar em direção ao outro cômodo, o som começava a misturar-se com sopros e vozes que vinham da projeção do *making of*, e ao entrar no quarto, ainda era possível observar "Sunya" tocando na sala [à esquerda da imagem inferior]. Foi nesse quarto onde as gravações do corpo da Bruxa aconteceram, e enquanto na sala observava-se um ritual produzido pela manipulação de imagem e som, no quarto projetava-se a energia ritualística do



ato performativo, produzida pela presença do tecido preto e palanque de madeira utilizados para as gravações, em conjunto com os vídeos que pareciam denunciar a feitura do filme que era visto na outra sala. Neste quarto, a janela permanecia aberta, mas as cortinas estavam fechadas, e dançavam no espaço com as rajadas de vento que vinham de fora. Enquanto a participante circulava nesse contexto das imagens de *making of*, ela também projetava seu corpo para ver uma imagem dentro de uma caixa preta de 1,20m de altura e a 30cm de

profundidade havia um televisor de 24", este corpo era muito semelhante ao que se via na sala, embora a textura da imagem fosse completamente diferente, da película em "Sunya" para o digital. No ar, sentia-se o aroma de um incenso.

Essas execuções de montagem tanto de quais filmes iriam ser exibidos quanto de que forma seriam projetados, foram acontecendo na medida em que eu fui me aproximando do entendimento de que a instalação se tratava também do processo dela mesma, de uma experimentação com as imagens que tomaram forma ao longo da investigação, e assim, mais do que produzir uma situação de bruxaria a partir do audiovisual, é sugerido um percurso pela bruxaria que *aparece* de um ato performativo.

O objeto-casa foi sobreposto, mas ainda estava lá. Havia uma sensação, que foi comentada pelas participantes, de não saber onde podiam ou não entrar, o que poderiam fazer, se podiam tocar nos objetos ou entrar na projeção (como fizeram na Benzedeira ao deitar embaixo da imagem ou ajoelhar-se em frente a ela). A experiência pode ter se colocado semelhante à uma sessão com uma cartomante, em que há hora para chegar e para ir embora.<sup>40</sup> Não foi uma abertura de exposição mas uma consulta, foi para um grupo específico, eu disponibilizei essa parte da pesquisa para ser vista pelas minhas "pares" - amigas e professoras da academia - não foi um espaço nem um evento público. O meu acolhimento da participante que chegava e a minha instrução ao encaminhá-la para dentro da casa foi parte da performance que se instaurou a partir dos corpos das imagens dispostos em minha casa - me coloquei fora, como alguém que mediava. Eu não era o trabalho nem estava trabalhando, eu era mediação, chave de acesso àquele ritual. Mesmo de um dia para o outro, do dia 30 para o dia 31, houve modificação da minha atitude em relação a quem veio participar, pois eu tinha mais consciência sobre coisas que me foram mostradas pelas participantes dentro do trabalho, como o vulto do ventilador ou o tensionamento do corpo para ver as imagens dentro da caixa. Até mesmo a projeção da Benzedeira se modificou: com mais recuo do projetor a imagem ficou maior e tomou mais espaço dentro da sala, algo que mudou o impacto dessa presença na instalação. Não foi uma exposição, foi outra coisa, um ato que se efetivou para dar margem a um trabalho futuro e para não virar teoria. Se realiza, mas não deixa de ser processo.

---

<sup>40</sup> "Senti exatamente como se estivesse entrando em uma espécie de consulta com oráculos, ou algum processo iniciático, no qual havia uma guia que me introduzia no espaço iniciático e me retirava dele, garantindo a minha devolução ao mundo". Comentário de uma das membras da banca deste trabalho, que participou da instalação.



*"Coincidentia Oppositorum"*, convite enviado às participantes.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> "Instalação 8008" foi o nome dado ao local que recebeu "Coincidentia Oppositorum" - minha casa, sobreposta por um espaço de instalação.

### 3.2 Arquitetura da coincidência

"Espontaneidade - vem de intenção dirigida. Vem do movimento anterior." (DEWEY, 1980, p. 73, tradução minha).

Maya João Deren, quando ensaia sobre a câmera cinematográfica e as possibilidades do *uso criativo da realidade* através da fotografia, propõe o conceito de "acidente controlado", sendo a manutenção de um delicado equilíbrio entre o que está lá, espontaneamente como uma evidência da vida que independe do real, e as pessoas e ações que são propositalmente introduzidas na cena (2012, p. 141). A partir desse conceito, brinco com as palavras "arquitetura da coincidência", para pensar a arquitetura de "*Coincidentia*", que serviu como matéria de base, ou pode servir agora, numa leitura de trabalhos dos quais essa experimentação pode se aproximar, e considero a espontaneidade proposta por Dewey: algo que ganha impulso a partir de movimento anterior.<sup>42</sup>

Antes da conclusão da instalação proposta nesta pesquisa, passei pela experimentação com "Befana" que me fez pensar a dimensão de espaço de "*Coincidentia*" - uma zona percorrida pelo corpo da participante -, além de me acercar do entendimento de um objeto audiovisual como coisa inacabada, perpetuamente cheia de possibilidades quando observada a partir das modificações dos ambientes de exibição e acoplamentos dos mais diversos. Ao refletir o conceito de experiência em relação ao espaço, Dewey se reporta a ele desta maneira:

O espaço torna-se, assim, algo mais do que um vazio no qual vagar, pontilhado aqui e ali por coisas perigosas e coisas que satisfazem o apetite. Torna-se uma cena abrangente e fechada dentro da qual estão ordenados a multiplicidade de ações e experiências em que o corpo se envolve. O tempo deixa de ser o fluxo uniforme e infinito ou a sucessão de pontos instantâneos que algumas filósofas afirmam ser. Ele, também, é o meio organizado e organizador do fluxo e refluxo rítmico do impulso expectante, movimento para frente e retraído, resistência e suspense, com realização e consumação (DEWEY, 1980, p. 23, tradução minha).

A princípio, Befana era *apenas* um tronco de árvore encontrado na rua, no qual eu trabalhava há alguns meses, tornando-o uma escultura, lixando-o e, fazendo anotações durante essas atividades, registrava minhas investigações filosóficas ao olhar para dentro de suas

---

<sup>42</sup> Algo semelhante ao que Noronha percebeu em seu trabalho, naquilo que chamou de "coincidência provocada" (NORONHA, 2013, p. 119).

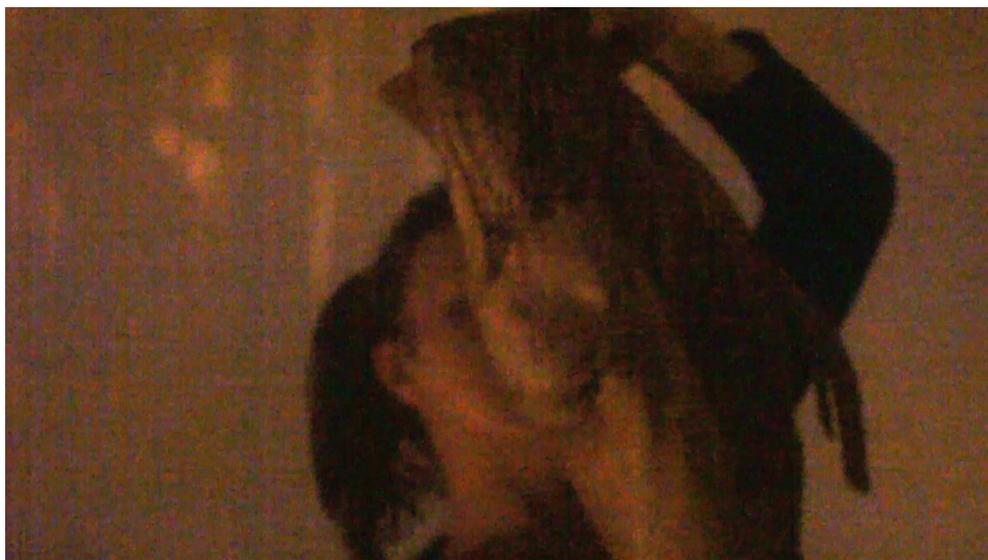
ranhuras por horas. Eventualmente, decidi utilizar a peça como matéria de realização de um vídeo para concorrer a uma bolsa de estudos pelo programa *Erasmus Mundus*. O título do vídeo documentário de 3 minutos, que deveria ser realizado integralmente pela aplicante da vaga, era "Eu vejo, eu escuto, eu filmo" (*I see, I hear, I film*). Com esta ideia em mente, busquei minhas anotações sobre a peça de madeira a fim de procurar por uma linha que pudesse conduzir o percurso de construção da escultura. Ainda não havia finalizado a peça, então, decidi gravar os acabamentos de seu processo para realizar o vídeo documentário. Escolho um parágrafo retirado de meu caderno de anotação e narro este texto sobre a imagem do processo de feitura da escultura, num vídeo que começa do macro, do segredo da peça, para finalmente revelá-la como Befana: bruxa, em italiano. Mantenho o som da lixa, do fogo que queima o interior da peça, da mão que a movimenta, do pano que a impermeabiliza, do processo de vida daquela madeira acontecendo.

Posteriormente, participei de encontros do Núcleo de Audiovisual e, juntamente das discussões propiciadas pelo mestrado em Cinema e Artes do Vídeo, eu realizei uma performance *para* o vídeo com a peça Befana, dançando com ela em meus braços, sobre uma baixa luz refletida. Em frente a um poste de luz que reflete uma cor laranja na parede da minha sala, há uma árvore que cria texturas ali. Não há ensaio, não há nada premeditado. Entrego minha câmera nas mãos da amiga e cinegrafista com quem realizei muitos trabalhos, Fabricio Fabricia Coelho, e dou-lhe apenas algumas indicações dos movimentos da imagem, da intenção daquele ato performativo.

A diferença entre o que é documentário e o que é performance - colocada de maneira extremamente simplista, apenas para os fins de uma breve diferenciação para este material - para os vídeos em "Befana" é a disposição diante da câmera. Para captar as imagens do documentário, a câmera foi posicionada em lugares estratégicos e os movimentos foram fatiados para conter uma linearidade de processo em relação à construção da peça de madeira: um momento para lixar, outro momento para o fogo e um terceiro momento para a cera. O ato performativo foi captado sem planejamento prévio, acontecia e era dirigido no mesmo instante de movimento e olhar da câmera e, posteriormente, foi editado para estabelecer uma narrativa ficcional, entretanto, a base de construção da imagem se daria a partir desse ato performativo?



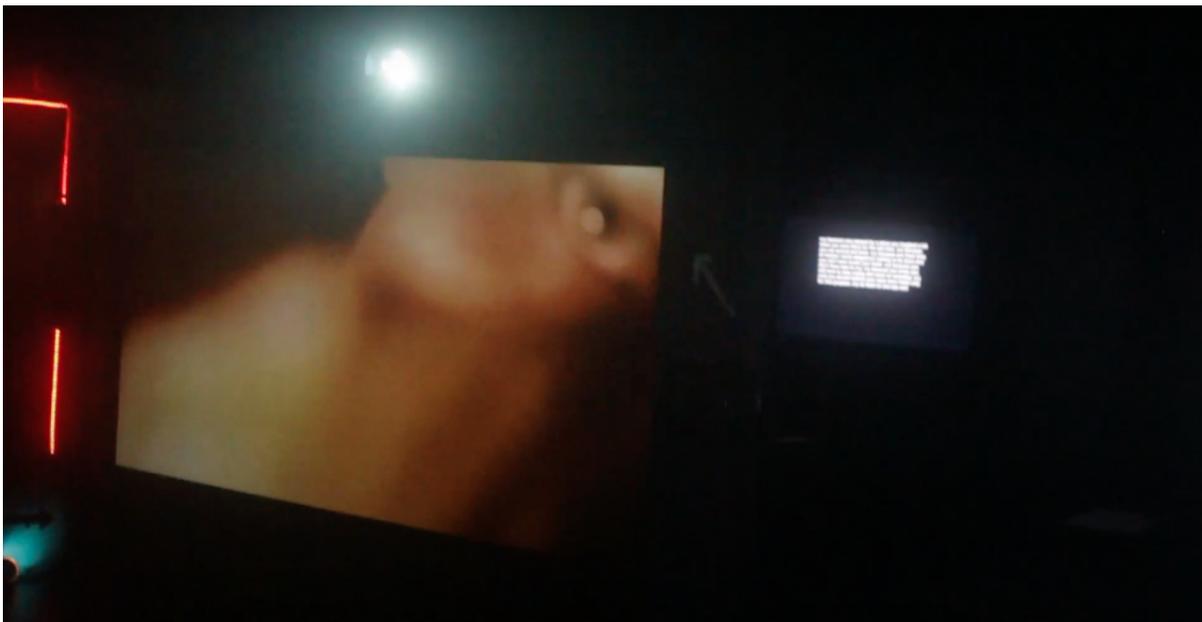
"Befana", Karina João Buzzi, vídeo, 2019



"Befana Performance", Karina João Buzzi, vídeo, 2019

Ao editar o material de performance para a câmera, mantive praticamente a mesma sequência de imagens em que foi gravada, e adicionei à ela o som de "Befana documentário". Para exibir estes dois vídeos, na mostra "E os corpos estão diante das telas" em 2019, eu optei por criar uma caixa preta que remete à um totem de escultura, onde não há uma escultura *em cima*, mas *dentro*, em forma de televisor 24 polegadas, enquanto o outro vídeo é projetado em uma parede preta em frente à caixa. Estes vídeos foram exibidos em conjunto com outros 11 trabalhos audiovisuais em um espaço retangular completamente escuro e, com a orientação da artista Fábio Fábria Jabur de Noronha, os 12 trabalhos foram dispostos nesta sala a partir de uma perspectiva de exposição artística com o conceito de entropia, na medida em que objetos distintos - cada obra audiovisual - foram arranjados dentro de um mesmo local, criando naquele momento e através da proximidade de trabalhos que poderiam dialogar em algum aspecto, uma união. Criamos, a partir dessa ideia, um espaço de labirinto que conduzia a participante em direção a cada tela de exibição de maneira que construía uma experiência corpóreo-sensorial de percurso sonoro e visual, sonoramente desorganizada (os sons dos trabalhos se misturavam e, sem se aproximar de algum trabalho singularmente, não era possível distinguir entre um em outro), embora, para mim, *misticamente*, a junção desses sons atingiu uma harmonia que condicionava uma experiência singular para cada vídeo. Para "Befana", o som de sua *carne* sendo lixada saía de dentro do totem preto que parecia um caldeirão, e ali a imagem da escultura em construção aparecia em meio a uma fumaça produzida por incensos escondidos dentro da caixa, enquanto isso, a performance era projetada em uma parede preta em frente ao *caldeirão* da *befana*.

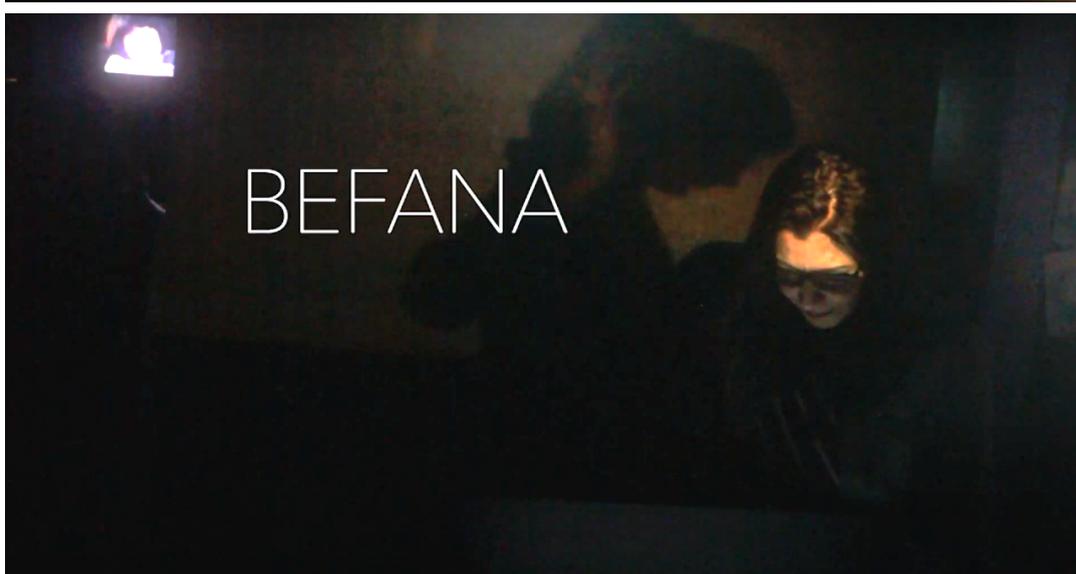
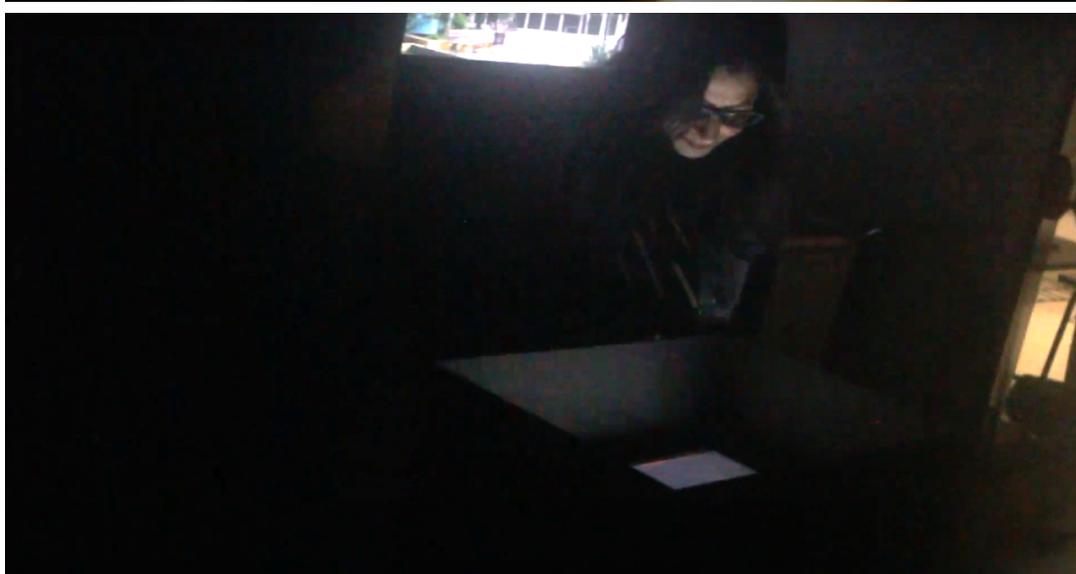
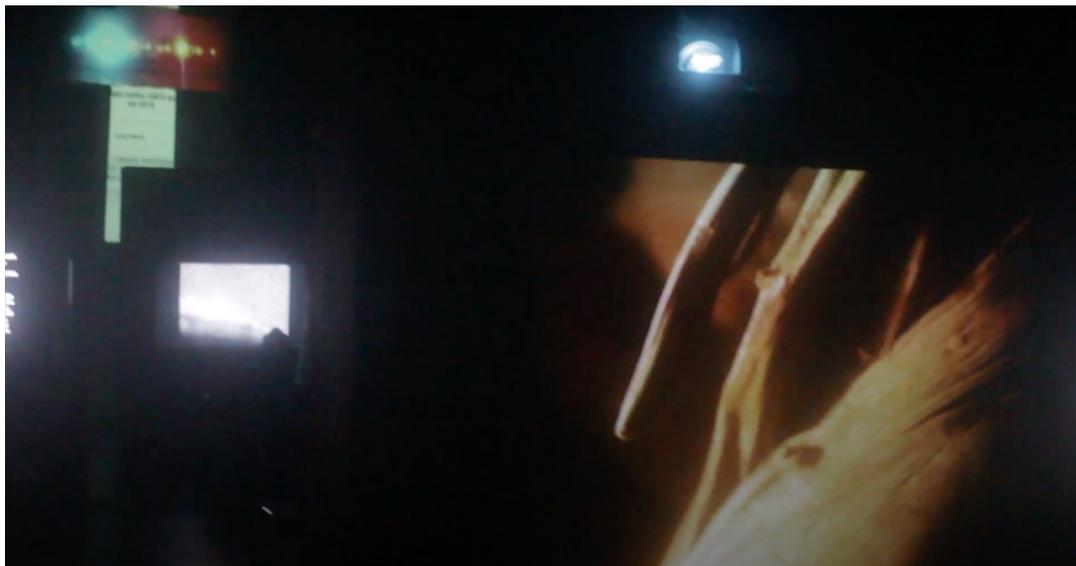
Aqui percebemos então a proximidade de "Befana" com "*Coincidentia*", tanto em sua forma quanto em seu conteúdo: a escolha de exibição em formato de instalação e por conduzir experimentações a partir da persona da bruxa.



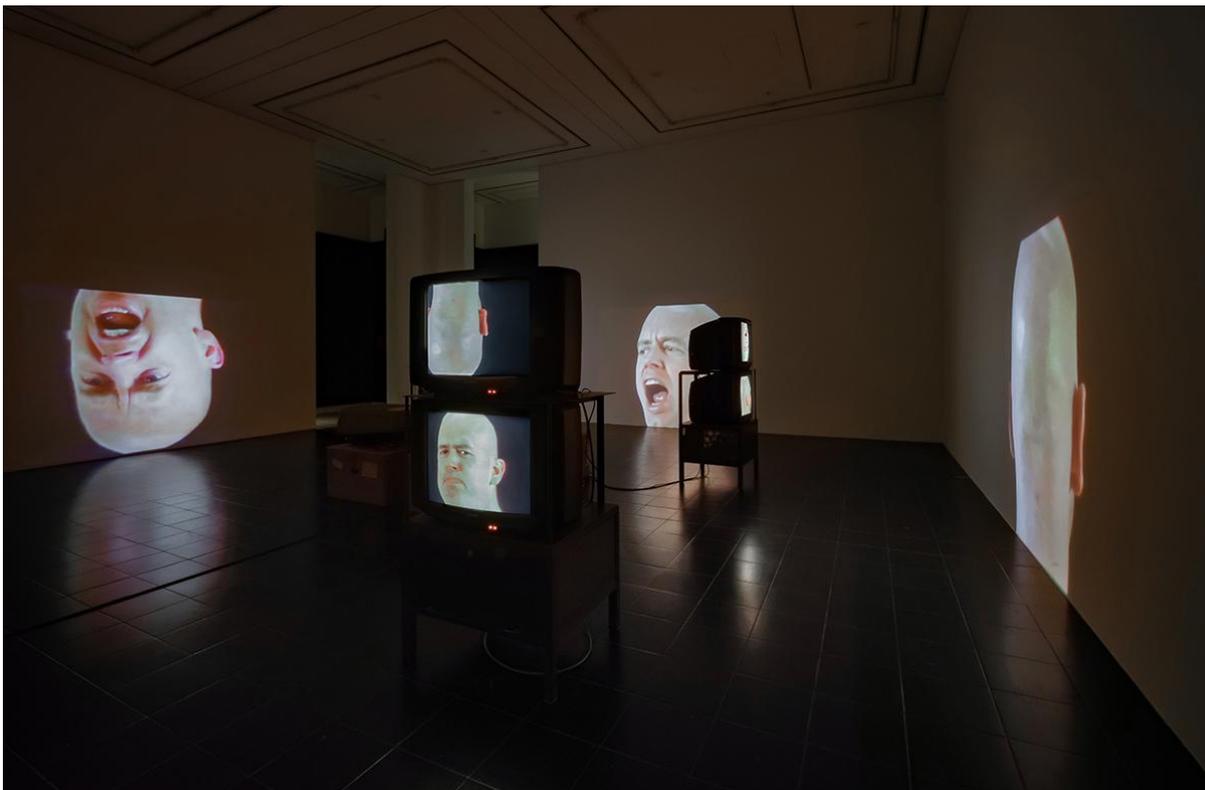
"Befana Instalação"<sup>43</sup>, Karina João Buzzi, instalação, 2019

---

<sup>43</sup> Instalação de duas telas, composta pela projeção de dois vídeos realizados a partir da construção de uma escultura de madeira: um vídeo documental e uma performance para vídeo. Exibida em espaço conjunto com outros 11 trabalhos audiovisuais na mostra "E os corpos estão diante das telas", para o Núcleo Audiovisual Sesi, na sala *Blackbox* Sesi/Fiep Paula Gomes em Curitiba, durante os dias 18, 19 e 20 de novembro de 2019.



"Befana Instalação", Karina João Buzzi, instalação, 2019



"Anthro/Socio", Bruce Brucelina Nauman, instalação, 1992

Na instalação *Anthro/Socio (Rinde Facing Camera)*, de 1992, Bruce Brucelina Nauman cria um espaço que, mesmo quando assisti apenas o registro da instalação numa única tela, percebi uma qualidade de lugar mágico. Ela alcança isso através da repetição e *overlay* de três frases que são ditas por uma mesma sujeita (Rinde Maria Eckert) em close-up projetado em 6 diferentes telas. As frases são: "Me alimente/Me coma/Antropologia"; "Me ajude/Me machuque/Sociologia"; e "Me alimente/Me ajude/Me coma/Me machuque" (*Feed me/Eat Me/Anthropology, Help me/Hurt me/Sociology, Feed me/Help me/Eat me/Hurt me*). O som cria uma ressonância semelhante à de catedrais, e as expressões de Rinde conjugam a experiência.<sup>44</sup> Mas o que é importante observar aqui é a disposição das telas, que cria um caminhar do corpo e gera tensão, ao dispor um rosto de ponta cabeça projetado na parede, e outros em televisores. O televisor como aparelho de exibição é outra característica que traz alguns assuntos, como a participação deste objeto no cotidiano e a presença dele em outro contexto e com outro conteúdo, um que convida a ter uma disposição inquisitiva sob a imagem que assiste. Da mesma maneira se coloca o corpo da Bruxa, exibido em um televisor

<sup>44</sup> A espacialidade sonora desta instalação e sua experiência foram comentadas pela artista Fábio Fábria Jabur de Noronha, que esteve na exibição de "*Anthro/Socio*" na Bienal de São Paulo em 1998 (NORONHA, 2013, p. 35).

de 50" (com o super 8mm digitalizado), além da utilização da caixa de madeira com monitor 24", que reproduzia a montagem realizada como ensaio para a entender as metodologias necessárias de processo para captação em película. O som em *overlay* é outra característica presente em "*Coincidentia*": as 3 camadas da Benzedeira, o projetor de super 8mm e sopros e vozes do ato performativo configuram o espaço.



"*Fuses*", Carolee João Schneeman, película, 1967

Carolee João Schneemann em 1967 realiza o experimento filmico "*Fuses*", que funde imagens de Carolee e sua companheira durante relações sexuais com imagens de prazeres mundanos, como o mar, um gato, um olhar para fora da janela do que parece ser sua casa, coisas que estabelecem uma âncora com o espaço da ação. Assim, ela expressa o sexo sem a autoconsciência do espetáculo, em suas palavras: "livre em um processo que libera nossas intenções de nossas conceitualizações." (YOUNGBLOOD, 1970, p. 119). Ao longo de três anos a artista multimídia reconfigura as imagens da película fazendo recortes, colagens e até mesmo queimando partes do filme para criar efeitos sobre a imagem, desnaturalizando uma sequência objetiva e *evocando* uma sensação do sexo, ao contrário de uma exposição dele.

O novo cinema é sobre os sentimentos da fazedora de filmes, a montagem da nova fazedora de filmes está preocupada com expressar manifestações da consciência sem muita distorção, não está preocupada com a realidade objetiva (Ibid, p. 86). Se lembrarmos, por exemplo, o urinol de Duchamp - retirado de um contexto cotidiano e absolutamente íntimo para dar lugar à uma experiência desse objeto em contexto artístico. Podemos refletir que, quando a arte entra na vida, a questão motivadora não é "o que é arte?" mas sim "o que é vida?" (THOMPSON, 2012, p. 33), que posso transportar como uma pergunta importante neste trabalho audiovisual, a qual não tentarei responder, afinal, a vida pode ser muitas coisas.



"I'm not the girl who misses much", Pipilotti Pepe Rist, vídeo, 1986

Pipilotti Pepe Rist é uma artista visual que trabalha com instalação e imagem em movimento, tendo iniciado suas experimentações com filmes super 8mm e, posteriormente, utilizando o *videotape*. Seu trabalho se concentra formalmente em cores contrastadas e elementos de ruído do vídeo, como distorções de imagem. Ela conta em entrevista<sup>45</sup> que

---

<sup>45</sup> RIST, Pipilotti. **Positive Exorcism**. Entrevista: LUND, Christian. Galeria Hayward, Londres, Nov. 2011. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=nn0isretmA0&ab\\_channel=LouisianaChannel](https://www.youtube.com/watch?v=nn0isretmA0&ab_channel=LouisianaChannel) > Acesso em: 17 fev. 2021.

realizou o filme "*I'm not the girl who misses much*" e o submeteu a um festival de cinema pois era de seu interesse assistir aos filmes, mas não tinha condições financeiras para bancar a ida até as exibições e, com o aceite do curta-metragem experimental no festival, deu-se início sua carreira com o vídeo. Numa performance *para* a câmera - porque sua performance considera os elementos visuais criados pelo vídeo para produzir a imagem do corpo que vemos - Rist canta repetidamente um mesmo trecho da famosa música dos Beatles "*Happiness Is a Warm Gun*", enquanto seu corpo se contorce diante da tela e é distorcido pelas ondas magnéticas do vídeo. Além disso, em dado momento, sua voz começa ganhar uma característica de fita de vídeo sendo reproduzida em velocidade aumentada, enaltecendo, junto à imagem, uma estranheza e um caráter crítico do corpo feminino sobre a imagem. Durante a entrevista a artista disse que realizou um *exorcismo positivo* através desse trabalho, ela quis ajudar a si mesma colocando seu corpo em performance.

Antes dos registros de performance e da videoperformance serem conceitos trabalhados por artistas de diversas áreas, Mary João Wigman, uma coreógrafa da dança expressionista alemã, obteve no ano de 1929 um registro em película de sua dança "*Hexentanz*". Nesta dança, Mary João faz movimentos com o corpo sentando no chão em frente a uma parede preta, o que sugere que o filme foi realizado em um estúdio e a apresentação proposta *para* a câmera. O registro pode ser considerado como uma videodança, por conter o elemento de coreografia e ter a música como guia para o movimento corporal. Enquanto a *Hexen* (bruxa) *dança*, ouvimos um tambor que acompanha seus movimentos criando uma trilha sonora que tensiona a imagem. Os movimentos do corpo de Mary João me impressionam muito, especialmente o que alcança na expressão das mãos. Expressionista em sua coreografia e na imagem, cuja qualidade plástica é produzida pelo equipamento disponível no período. Para a performance de "Sunya", o registro de "*Hexentanz*" continha muitos elementos que exaltavam essa plasticidade que fizeram o corpo da Bruxa aparecer. Imagem do início do cinema, como *Carmencita*<sup>46</sup>, ou os movimentos do corpo nas fotografias de Muybridge: em preto e branco, o corpo evidenciado pelo contraste em um fundo escuro e uma luz pontual sobre a pele.

---

<sup>46</sup> "*Carmencita*" é um filme de curta-metragem que registra a coreografia de Carmen João Dauset Moreno, uma das primeiras dançarinas a ter seu registro captado em filme.



"Carmencita", William Maria K. L. Dickson, película, 1894



"Animal Locomotion - plate 535", Eadweard Eadwarda Muybridge, fotografía, 1885



**HEXENTANZ**, Mary João Wigman, película, 1929

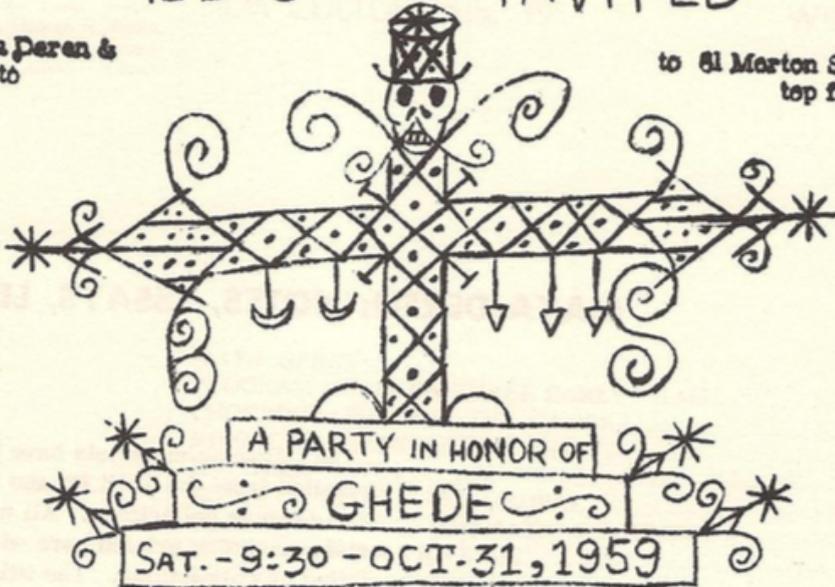






ALL SOULS INVITED

by Maya Deren & Teiji Ito to 81 Morton Street  
top floor



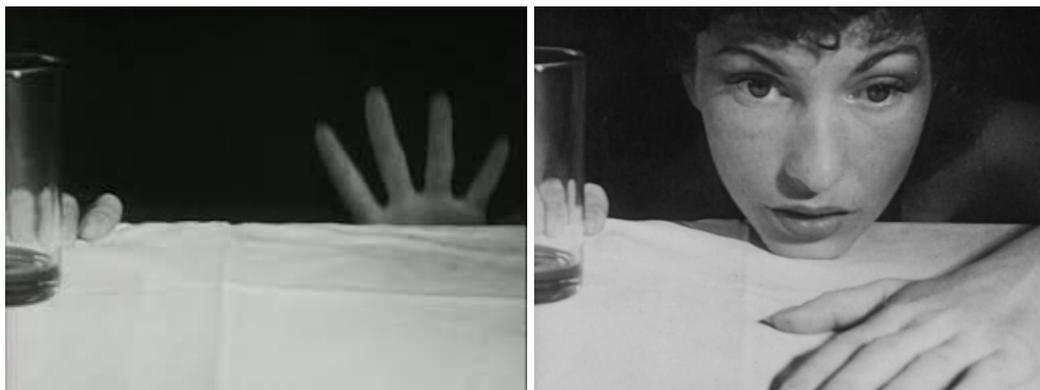
A PARTY IN HONOR OF  
GHEDE  
SAT. - 9:30 - OCT-31, 1959

GHEDE -- alias Ostris, Dionysis, Shiva, etc. -- is the Haitian God of the Underworld, Lord of the Dead, Keeper of the Cemeteries (as archivist of all man's knowledge & experience from the beginning of time, he is the wisest of the gods) and the One Who Eats and eats and eats, consuming the universe. In Haiti, the weekend of October 31st is dedicated to him; while here, in the U.S., the apples bobbing in the tub of water are quite probably the earth, moon and sun floating in the firmament with the hungry, gaping mouth hovering over them to consume them. And who ate up the guts of the pumpkin, leaving us a burnt-out hollow orange shell of a sun, in which we put a candle, hoping, by sympathetic magic, to keep the sun going, however dimly, through the winter months?

But Ghede is also the God of Life -- of the eternal erotic in man which insures life's continuity apart from the elations and despairs, the will and reason of man. And so Ghede is also the force which feeds life back into the world, and keeps the cycle turning. He is also guardian of the children, and on this one night of the year he takes precedence over all parents, and they go out in his name, in skeletons, asking for food, doing mischief, upsetting all things.

Recorte da primeira página da coleção "Notes, Essays and Letters", 1965, de Maya João Deren

Alguns pontos percebidos em dois filmes da artista Maya João Deren, os quais posso agora aproximar do meu trabalho, são: a descoberta de um corpo anamórfico; a possibilidade de desidentificação com o corpo físico, de expor o corpo emocional ao criar um corpo monstruoso; expressar com o corpo para descobri-lo e descobrir-se. Essas mesmas propostas são investigadas em "Sunya": a câmera como aparato de olhar para si, como ser humana.

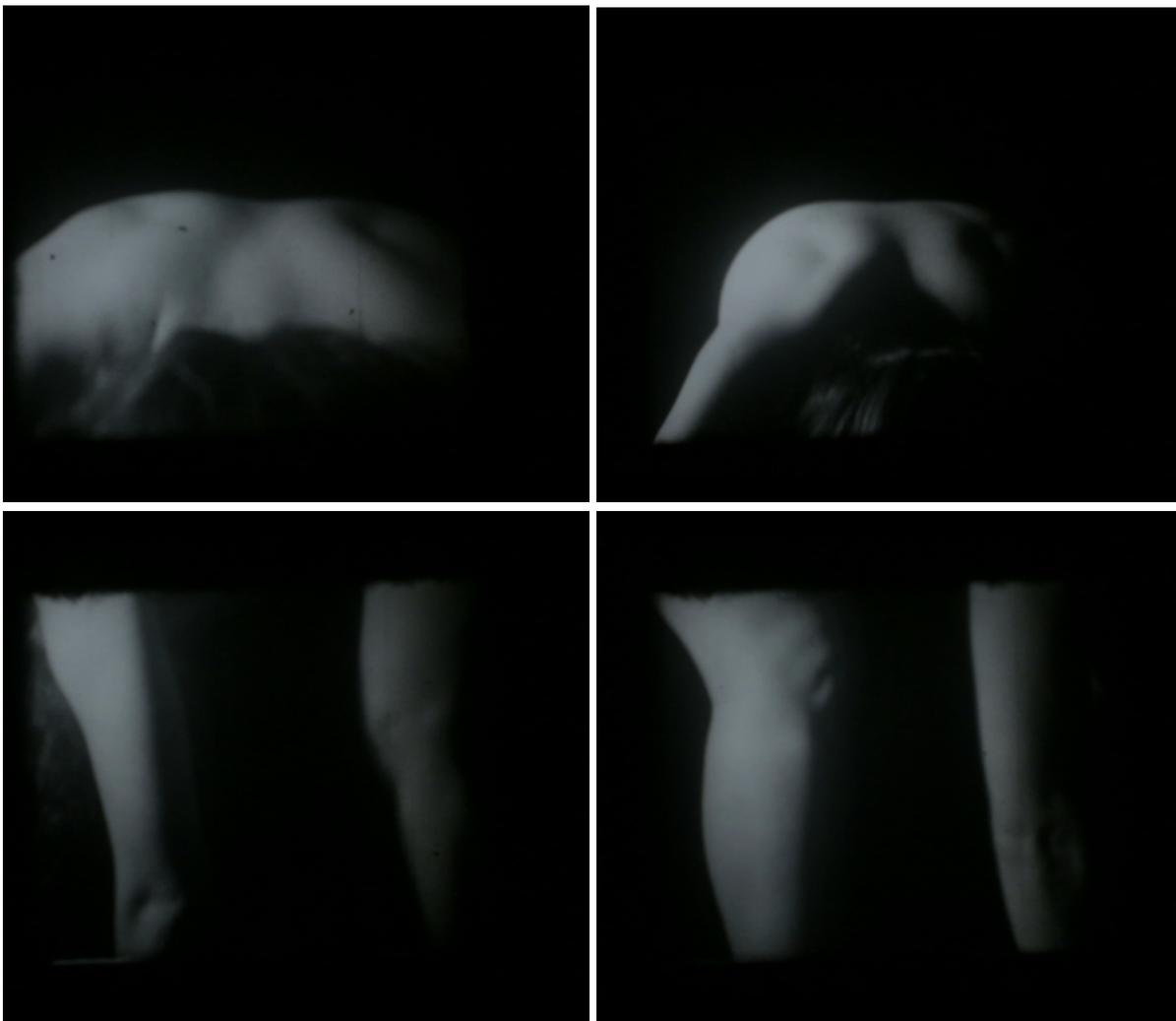


"At Land", Maya João Deren, película, 1944

O cinema de Maya João Deren pode ser um que se experimenta em seu próprio percurso de instauração. Segundo Deren, suas personagens se movem em um universo de imaginação, assim como em nossos sonhos, onde uma pessoa está primeiro em um lugar e depois em outro sem viajar entre eles. Não é um mundo governado por leis materiais e geográficas de *aqui e lá* como lugares distantes, mutuamente acessíveis somente por uma viagem considerável (DEREN, 1965, p. 5). Quando comenta sobre um de seus filmes, "*Meshes of the Afternoon*" de 1943, Deren elucida que:

[...] se trata das experiências interiores de uma indivíduo. Não registra um evento que poderia ser testemunhado por outras pessoas. Em vez disso, reproduz a maneira pela qual o subconsciente de uma indivíduo desenvolverá, interpretará e elaborará um incidente aparentemente simples e casual em uma experiência emocional crítica (DEREN, 1965, p. 1, tradução minha).

Ela coloca um reflexo do mundo em que a distância entre a imagem e a espectadora nos faz aceitar a realidade das imagens mais monumentais e extremas, podemos percebê-las e compreendê-las em sua dimensão plena (DEREN, 2012, p. 141).



"Sunya", Karina João Buzzi, super 8mm, 2020



"*Sunya*", Karina João Buzzi, super 8mm, 2020<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Para além da instalação, "*Sunya*" participou como curta-metragem experimental em duas mostras de cinema, que aconteceram online, ainda no ano de 2020: o 16º curta 8, Festival Internacional de Cinema Super 8 de Curitiba; e o 7º Super Off, Festival Internacional de Cinema super 8, em São Paulo.

## AQUI E AGORA

A performance toma a forma do discurso de quem fala. Apesar de brincar com linhas maleáveis de representação, ela é um conceito abrangente que pode conter em si qualquer ato, como para Schechner (2003), ou se caracterizar por atos mais específicos que contém uma proposta-guia, como para Fabião com o "ato performativo" (2013). Foi importante para mim dizer que este trabalho é sobre performance pois eu sinto uma falta no cinema de comunicar situações que não *aparecem*, ou não apareceriam, a partir da condução de narrativas. Essa falta vem porque nesses territórios (do cinema) a performance é descartada, na imagem em movimento ela é passada para representação. Aqui, fui em busca da performance em um tipo de cinema, que é um cinema que busca expurgar a imagem da sua narratividade, do realismo, mas não do real. Uma imagem que busca a magia do cinema, a magia no cinema. Uma imagem que *aparece* a partir de processos alquímicos no interior da fazedora de filmes.

O trabalho de pesquisa, bem como o trabalho artístico, se estabeleceu a partir de um período de caos e de instabilidade, que foi se constituindo como uma forma, construindo meu trabalho, me falando do que eu não queria e daquilo que eu tinha como conjunto. O percurso do texto foi entender o lugar do que residia em mim, a minha própria cegueira em relação ao que eu mesma percebia, foi observar como eu mesma estava presa a rédeas desgastadas sobre uma compreensão de ser humana. Quando *jogamos luz* também projetamos sombra, não é uma descontaminação daquilo que estamos contaminadas, é uma compreensão da sombra, uma observação ativa sobre ela a partir de incluir o seu lugar.

Para Schechner, a sombra de uma vítima sacrificial está por trás até mesmo das mais comemorativas ações de um ritual (2003, p. 635). Esta investigação pode ter sido um ato de sacrifício, no sentido de que ofereci a parte de mim que é mais vulnerável. A parte que estava assustada e insegura, e que talvez nunca teria se exposto em outro lugar a não ser este em que a coloquei - o da performance. Essa parte teve que morrer para que eu pudesse incorporar a Bruxa, para que eu pudesse convidar amigas e professoras para ver o que eu investiguei dentro de mim e que exibi em minha casa. É isso que uma performer faz, de acordo com Schechner (Ibid): ela se oferece como um animal para sacrifício, mas se oferece por uma compreensão de que ela é caçada e caçadora, e que através do sacrifício a força e as qualidades do objeto sacrificado serão obtidas. As forças aqui podem ser sobre a compreensão

do percurso deste trabalho e de alguns movimentos da experiência, essa coisa de passagem que toma conta do nosso corpo, que faz acontecer e aparecer.

A Bruxa é um corpo que sente, se contorce, expulsa, contrai, um corpo dúbio, perturbador. E o que a benzedeira teria a ver com tudo isso? Seria ela o não-corpo? O que seria um não-corpo? O que é o benzimento? Está curando o que? Os sons não identificáveis (das palavras que ela murmura) seriam uma aproximação do amuleto de Abracadabra? Este corpo precisa de cura? Ou será então que a benzedeira não está curando, mas, dissolvendo noções deste corpo sobre si mesmo? Dissolvendo um feitiço? O feitiço da identificação, da separação corpo e mente, carne e espírito, masculino e feminino, sagrado e profano. Essa foi, afinal, a busca do trabalho, o propósito do título "Coincidentia Oppositorum", união de opostos. Um encontro, uma integração de lugares culturalmente separados por uma observação binária de certo e errado, natural e anormal, corpóreo e etéreo, material e espiritual. A bruxa está falando de corpo, matéria, etéreo, espírito. Um corpo que sente, pulsa, é estranho, se sente estranho, se acalma, cansa, pede ajuda, está enfraquecido, de repente forte, perturbador. Que corpo é? É corpo animal. É pulsão animal, é instinto, é mente operando, é descontrole, é operação de controle. É o pré filme e o filme e o filme do filme. É o pré corpo e o corpo e o corpo do corpo. É a performance da performance e o olhar sobre ela. É o olhar.

Uma caminhada relativamente curta, apenas dois anos para instaurar um projeto artístico e pesquisar as metodologias que se aproximaram dele, por isso, sinto que faltou tempo de digestão para aprofundar certas camadas do trabalho. Nesta pesquisa, observei o processo enquanto ainda estava no meio dele. Há também a impossibilidade de fala de certas situações/experiências que não puderam ser compartilhadas neste momento do percurso. E há mais coisas a se fazer, mais materiais que saíram do dia da instalação, tudo isso ainda poderá tornar-se material de documentário dentro de um filme produzido para festivais de cinema, e além.

Inicialmente, eu pensava de uma maneira, desejava investigar de uma certa forma, fui tentando e testando, mas ao buscar alcançar um objetivo, outra coisa se deu, o trabalho excede aquilo que eu quis pra ele<sup>48</sup>. Ele avança de maneira indefinida, o desejo de discutir um assunto

---

<sup>48</sup> Como o coeficiente artístico de Duchamp, em que a artista passa da intenção para a instauração através de uma cadeia de reações subjetivas e instintivas. A forma disso se dá por uma diferença entre a intenção e o resultado, algo que foge ao controle consciente da artista (DUCHAMP, 1986).

me trouxe até aqui, o resultado poderia ter sido outro objeto, mas meu objeto é esse que se instaurou. Talvez daqui há algum tempo, quando eu não estiver mais tão contaminada por este processo, seja possível avaliar esta experiência e dizer sobre ela com mais palavras, ou com palavras mais precisas, mas o meu corpo ainda está invadido pelos afetos desse trabalho e deste percurso tanto de escrita quanto de realização filmica e de investigação corpórea e poética. E foi difícil encontrar as palavras certas, talvez ainda não as tenha encontrado, talvez a busca por palavras certas deva ser mesmo essa jornada sem fim, esse percurso de incerteza, esse labirinto.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é Contemporâneo?:** e outros ensaios. Chapecó: Editora Argos, 2009.
- AITKEN, Doug. **Broken Screen:** expanding the image, breaking the narrative, 26 conversations with Doug Aitken. Trilce, 2006.
- ANDRADE, Santos de. **O Baile das Quatro Artes.** Poeteiro Editor Digital PROJETO LIVRO LIVRE, São Paulo, 2016.
- ARTAUD, Antonin. **O Teatro e Seu Duplo.** Editora Martins Fontes, 2006.
- BENJAMIN, Walter. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet Ensaio obtido em Walter Benjamin – Obras escolhidas. Vol. 1. **Magia e técnica, arte e política.** Ensaio sobre literatura e história da cultura. Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 114-119.
- \_\_\_\_\_. Tradução de José Lino Grünnewald. **A Ideia do Cinema.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969, p. 55-95.
- BÍBLIA, A. T. Samuel. In: BÍBLIA. Português. **Sagrada Bíblia Católica:** Antigo e Novo Testamentos. Tradução de José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.
- BUÑUEL, Luis. **Cinema Instrumento de Poesia.** In: XAVIER, Ismail A Experiência do Cinema - Antologia. Tradução de Teresa Machado. RJ: Graal/Embrafilme, 1983, p. 333-337.
- BURCH, Noel. **Práxis do Cinema.** Editora Perspectiva, 1992.
- CASCAES, Franklin. **O Fantástico na Ilha de Santa Catarina.** Editora UFSC, 2012.
- CASTANHEIRA, A. Ludmila. **Performance Arte:** modos de existência. Editora Appris, 2010.
- COHEN, Renato. **Performance como Linguagem:** criação de um tempo-espço de experimentação. Editora Perspectiva, 2002.

- CONLEY, Craig. **Magic Words**: a dictionary. Editora Weiser Books, 2008.
- CUSA, Nicolau de. **A Doua Ignorância**. Tradução de João Maria André, editora Fundação Calouste Gulbenkian, 2012.
- DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia volume 3. Editora 34, 1996.
- DEREN, Maya. **Notes, Essays, Letters** part one. Film Culture collections nº39, 1965.
- \_\_\_\_\_. Tradução de José Gatti e Maria Cristina Mendes. **Cinema**: o uso criativo da realidade. Derives, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149, jan/jun 2012.
- DEWEY, John. **Art as Experience**. First Perigee Printing, 23rd impression, 1980.
- DUBOIS, Philippe. **O 'estado-vídeo'**: uma forma que pensa. In: "Cinema, Vídeo, Godard", Cosac & Naify, 2004.
- DUCHAMP, M. O ato criador. In: BATTCKOCK, G. (Org.). **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1986. p. 71-74.
- EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- FABIÃO, Eleonora. **Programa Performativo**: o corpo em experiência. ILINX - Revista do Lume nº4, 2013.
- FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa**: mulheres, corpos e acumulação primitiva. Editora Elefante, 2019.
- FIELD, Syd. **O Manual do Roteiro**. Editora Objetiva, 1995.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Editora Hucitec, São Paulo, 1985.
- HARAWAY, Donna. **Saberes Localizados**: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu (5), 1995: pp. 07-41.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: a study of the play-element in culture. Routledge & Kegan Paul, London, reprinted 1980.

KAPROW, Allan. **Art as Life**. Thames & Hudson, 2008.

LAROSSA, Jorge. **Notas Sobre Experiência e o Saber de Experiência**. Tradução de João Wanderley Geraldi, publicado na Revista Brasileira de Educação, n. 19, jan/fev/mar/abr, p. 20-28, 2002.

LÉVI, Éliphas. **The History of Magic**. (1860) Weiser Books, 1999.

MACKAY, Christopher S. **The Hammer of Witches**: a complete translation of the *Malleus Maleficarum*. Cambridge University Press, 2009.

NORONHA, Fábio Jabur de. **Por Todas as Partes**: um modo compartilhado de viver nas redes, a partir do campo da arte, pela distribuição audiovisual (não) mediada por especialistas. UFRGS, Porto Alegre, 2013.

PARENTE, André. “ALÔ, É A LETÍCIA?”. **eRevista Performatus**, Inhumas, ano 2, n. 8, jan. 2014. ISSN: 2316-8102.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual**: práticas subversivas de identidade sexual. Tradução de Maria Paula Gurgel Ribeiro, São Paulo: n-1 edições, 2014.

RYAN, Marie-Laure. **Toward a Definition of Narrative**. Cambridge University Press, 2007.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. Editora Intermeios, 2012.

SHARP, Willoughby. “Videoperformance”. Trad. de Ana Ban. **eRevista Performatus**, Inhumas, ano 1, n. 6, set. 2013. ISSN: 2316-8102.

SCHECHNER, Richard. **Ritual and Performance**. In: Companion Encyclopedia of Anthropology, Routledge London and New York, 1994, edition published in the Taylor & Francis e-Library, 2003, p. 613-647.

THOMPSON, Nato. **Living as Form: socially engaged art from 1991-2011**. Massachusetts and London: MIT Press, 2012.

TYSON, Donald. **The Demonology of King James I**: includes the original text of daemonologie and news from Scotland. Llewellyn Publications, 2011.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970.

WATTS, Alan. **The Joyous Cosmology**: adventures in the chemistry of consciousness. Vintage Books, 1962.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema**: antologia. **2.1.6 Metáforas da Visão**, p. 341. Graal, Rio de Janeiro, 1983.

KAPROW, Allan. **MOMA 14 works online**. Disponível em: <  
<https://www.moma.org/collection/works/associatedworks/173008?locale=de>> Acesso em: 17 fev. 2021.

WITCH PICTURE. Disponível em:  
<<https://museumofwitchcraftandmagic.co.uk/object/witch-picture-73/>> Acesso em: 18 jan. 2021.

## IMAGEM EM MOVIMENTO

ABRACADABRA. Direção de **Kenny Ortega**. EUA, 1993. Cor, son., 96 min.

ANTHRO/Socio (Rinde Facing Camera). Instalação de **Bruce Nauman**. EUA, 1992. Cor, son.

A STUDY in Choreography for Camera. Direção de **Maya Deren**. EUA, 1945. PB, mudo, 4 min.

AT LAND. Direção de **Maya Deren**. EUA, 1944. PB, mudo, 15 min.

- BUTTERFLY Dance, Amy Mueller for Thomas A. Edison Inc. Direção de **William Heise**. EUA, 1896. PB, mudo, 1 min.
- CARMENCITA. Direção de **William K.L Dickson**. EUA, 1894. PB, mudo, 1 min.
- DANCE or Exercise in the Perimeter of a Square. Performance de **Bruce Nauman**. EUA, 1967-1968. PB, mudo, 60 min.
- EU, Armário de Mim. Performance de **Letícia Parente**. Brasil, 1975. PB, mudo, 3 '44 min.
- FUSES. Direção de **Carolee Schneemann**. EUA, 1967. Cor, mudo, 22 min.
- HÄXAN: a feitiçaria através dos tempos. Direção de **Benjamin Christensen**. Suécia, 1922. PB, mudo, 104 min.
- HEXENTANZ. Performance de **Mary Wigman**. Alemanha, 1929. PB, son., 2 '17 min.
- I'M NOT a girl who misses much. Performance de **Pipilotti Rist**. Suíça, 1986. Cor, son., 7'46 min.
- MARCA Registrada. Performance de **Letícia Parente**. Brasil, 1975. PB, mudo, 10 '33 min.
- MESHES of the Afternoon. Direção de **Maya Deren**. EUA, 1943. PB, mudo, 18 min.
- NIXON. Instalação de **Nam June Paik**. EUA, 1965. Cor, son..
- RITUAL in Transfigured Time. Direção de **Maya Deren**. EUA, 1946. PB, mudo, 15 min.
- THE ALCHEMICAL Dream. Direção de **Sheldon Rochlin**. EUA, 2008. Cor, son., 55 min.
- TV Buddha. Instalação de **Nam June Paik**. EUA, 1984. Cor, mudo.
- VIOLIN Tuned D.E.A.D. Performance de **Bruce Nauman**. EUA, 1960. PB, mudo, 60 min.